

Demos jugables
Reviews
Noticias exclusivas
Trucos y guías
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation® Magazine
NÚM. 73 ESPAÑA 5,95 €
ESPECIAL
TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Nunca «El Halcón» voló tan alto
REVIEW
BMX XXX
¿Polémico?
REVIEW
SLY RACCOON
Mapacheando la ciudad
REVIEW
PRO EVOLUTION SOCCER 2
¡Por partida doble!
REVIEWS
PS one
Tony Hawk's Pro Skater 4
Dinomaster
Digimon World 2003
Extreme Ghostbusters
NBA Live
Austin Powers
Baby Felix Tenis
Pink Panther Pinkadelic Pursuit
CT Special Forces
Shrek Treasure Hunt
PlayStation 2
ISS Pro Evolution 2
Minority Report
Rally Fusion
BMX XXX
Sly Racoon
Virtua Cop Elite
CONCURSOS
30 PINK PANTHER PINKADELIC PURSUIT
20 THE GETAWAY
10 DVD BENICÀSSIM 2002
15 LOTES VICE CITY
13 DEMOS JUGABLES: WRC ARCADE • DANCING STAGE PARTY EDITION • TREASURE PLANET • PINK PANTHER • DIE HARD TRILOGY • MARRANOS EN GUERRA • CRASH BASH • POPULOUS • DEVIL DICE • DAVE MIRRA BMX VÍDEO DE KLONOA BEACH VOLLEYBALL
Y, ADEMÁS, DESCARGAS PARA TUS JUEGOS FAVORITOS
PlayStation
MC EDICIONES
8 414090 112772 00073

¡LA AVENTURA CONTINÚA!

SÓLO EN CINES

SPY KIDS 2™
LA ISLA DE LOS SUEÑOS PERDIDOS

MIRAMAX/DIMENSION FILMS PRESENTA UNA PRODUCCIÓN TROUBLEMAKER STUDIOS DE UN FILM DE ROBERT RODRIGUEZ ANTONIO BANDERAS CARLA GUGINO "SPY KIDS 2 THE ISLAND OF LOST DREAMS" ALEXA VEGA DARYL SABARA MIKE JUDGE RICARDO MONTALBAN HOLLAND TAYLOR CHRISTOPHER MCDONALD DANNY TREJO CON CHEECH MARIN Y STEVE BUSCEMI CASTING DE MARY VERNIEU DISEÑO DE VESTUARIO GRACIELA MAZON MÚSICA DE ROBERT RODRIGUEZ Y JOHN DEBNEY DISEÑO DE PRODUCCIÓN ROBERT RODRIGUEZ DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA DIGITAL ROBERT RODRIGUEZ PRODUCTORES EJECUTIVOS BOB WEINSTEIN HARVEY WEINSTEIN PRODUCIDA POR ELIZABETH AVELLAN Y ROBERT RODRIGUEZ ESCRITA, MONTADA Y DIRIGIDA POR ROBERT RODRIGUEZ

MIRAMAX / DIMENSION INTERNATIONAL   TROUBLEMAKER STUDIOS   spykids.com   SDDS   DOLBY DIGITAL

www.laurenfilm.es



31 DE ENERO DE 2003

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Raquel Garcia i Ulldemolins**
Jefe de redacción: **Joan Piella**
Coordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

Maquetación electrónica
Luís Guillén

Colaboradores
Arnau Marín, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Miquel López, Javier Lourido, Teriyaki Taito, África Fenlo, Bazak, Toni Font, John Saucepan y Albert Plana
Fotografía: Sebastián Romero

Dirección editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Beatriz Bonsoms
Orense, 11 — 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 96 — Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 — Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, — 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, — 08022 Barcelona

Impresión
Grin Tone
Tel: 91 808 50 15 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Alcorcón, 9
Polígono Ind. Las Fronteras
28850 Torrejón de Ardoz. Madrid

Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 63

MC
MC EDICIONES



EDITORIAL

¿Ya tienes tus buenos propósitos para el año nuevo? ¿No? Pues muy mal. Cuando llega el año nuevo, uno tiene que tener una lista de buenos propósitos, aunque no muy larga –porque si son muchos, luego nunca se llevan a cabo– pero dos o tres. Qué se yo, aprender inglés, apuntarse al gimnasio y asistir un par de días a la semana (apuntarse sólo, no vale), ser más puntual, leer los editoriales... (ejem). Porque en PSMag tenemos la teoría de que NADIE lee los editoriales... editoriales...toriales... ales... ales. Vaya, hay eco... ¿Veis como no hay nadie, equipo de redacción?

No, sí ya lo decía yo, la gente ve la portada, se anima, y se va directa a leer los análisis, los reportajes; o miran qué tal están los concursos, quién ha pulverizado el Súper Reto del primo del redactor jefe, qué dice Lourido en el Feedback... Y este mes, entre el reportaje sobre *Tony Hawk's 4*, la preview de *Primal*, las *reviews* de sendos *ISS Pro Evolution Soccer* (y digo *sendos* porque tenemos las dos versiones, la de PSone y la de PS2), *The Getaway*, *BMX XXX*, *Sly Raccoon* y demás, seguro que pasan esta página todavía más rápido. Pero bueno, tampoco vamos a quejarnos, eso significa que tienen ganas de leernos, ¿no? No nos quejaremos. Y menos después de tanto tiempo.

Seguro que los más veteranos recuerdan que nuestro primer ejemplar salió un frío mes de enero de 1997. Por tanto, con este número cumplimos seis años. Seis años de análisis, de cartas, de demos, de novedades. Seis años durante los que se han analizado un sinfín de juegos, seis años compartidos por el trabajo de un montón de gente, y, sobre todo, seis años de citas mensuales en el quiosco. Ahora que no nos oyen (porque nadie se lee los editoriales) os diré que si seguimos ahí, tened por seguro que es por ellos, por todos aquellos lectores que nos siguen; por los más veteranos y los más recientes, por todos aquellos que acuden a nuestra cita quiosquera mensual desde hace tiempo; por los que concursan, por los que escriben; por los que están cerca y por los que están lejos; los amigos de Hispanoamérica, que también siguen fieles a nuestra cita mensual... Un día de estos tenemos que hacerles nosotros el peloteo a ellos, porque también se lo merecen ¡Rayos, con tanta emotividad, parezco Nina de *OT*!

Vaya... ¿ya no hay eco? ¡Huy, pero si hay alguien al otro lado! ¡Hay alguien que se está leyendo la editorial! Y pensar que creíamos que nadie las leía. Ya que estáis ahí, lectores, *PSMag* quiere agradeceros el apoyo prestado durante estos seis años... aunque no leáis los editoriales ;-)

Gracias y feliz año nuevo,

Raquel Garcia i Ulldemolins



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE



SUMARIO
Enero 2003

PREVIEWS

REPORTAJES

REVIEWS



tation®
Magazine

SECCIONES


Shrek


The Getaway


Pro Evolution 2


BMX XXX

ESPACIO CD



WRC ARCADE
JUGABLE

DANCING STAGE PARTY EDITION
JUGABLE

TREASURE PLANET
JUGABLE

PINK PANTHER PINKADELIC PURSUIT
JUGABLE

POPULOUS
JUGABLE

MARRANOS EN GUERRA
JUGABLE

DEVIL DICE
JUGABLE

CRASH BASH
JUGABLE

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
JUGABLE

KLONOA BEACH VOLLEYBALL
VÍDEO

DIE HARD TRILOGY
VÍDEO

Y ADEMÁS, TRES JUEGOS COMPLETOS YAROZE Y DESCÁRGAS DE TRUCOS DE LOS MEJORES JUEGOS DEL UNIVERSO PLAYSTATION

Proyecto Play

UN VISTAZO A LOS JUEGOS **DEL MAÑANA...**



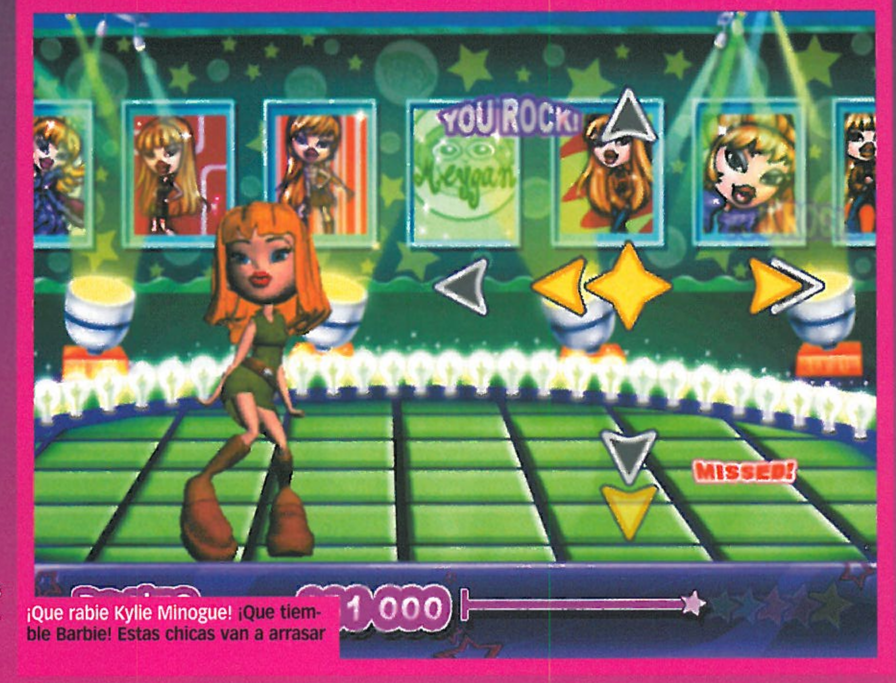
BRATZ

- LAS FAMOSAS MUÑECAS, AHORA EN POLÍGONOS Y EN PSONE
- MUEVE EL ESQUELETO EN 11 ESCENARIOS DIFERENTES
- ¡LICENCIA EXCLUSIVA!
- ¡QUÉ MONAS ELLAS!



UbiSoft ha llegado a un acuerdo con MGA Entertainment para llevar a las populares Bratz al mundo poligonal. ¿Qué? ¿Qué no las conoces? ¿En que mundo vives? Vale que ya no tengas edad para jugar con muñecas, pero las Bratz son tan famosas que la mismísima Barbie las teme. Rabiosamente modernas, bailonas, *fashion victims* y coquetas, estas muñequitas de labios voluptuosos vienen a ser una versión miniatura de las Popstars, para que te hagas una idea aproximada. Jasmin, Cloe, Jade, Meygan y Sasha salieron al mercado en junio de 2001, y, desde entonces, tienen fans de todas las edades y han cosechado varios premios, entre ellos, el del mejor juguete del año 2002 en Estados Unidos. Tarde o temprano tenían que hacer su entrada triunfal en «la Play». Resulta que se ha organizado un concurso de baile en su colegio, así que elige a tu Bratz favorita para bailar, ganar y representar a la escuela en la competición final y convertirte en la estrella de un vídeo musical.

Once escenarios diferentes, cada uno asociado a una canción; 35 pasos de baile distintos, tres niveles de dificultad y tres modos de juego para ensayar o competir en el modo multijugador. Sin duda, va a ser un juego con mucha marcha, así que esperaremos ansiosos la *preview*, próximamente en *PSMag*... ¿Dónde si no?



¡Que rabie Kylie Minogue! ¡Que tiemble Barbie! Estas chicas van a arrasar

¿QUÉ? Cuatro chicas que van a la última **¿QUIÉN?** Ubisoft, con licencia exclusiva **¿CUÁNDO?** Hacia primavera, ya falta poco



«¿Qué? ¿Qué no las conoces? ¿En que mundo vives?»

¿Arreglá, pero informal? Quita, quita, yo soy una *fashion victim*

...onísima de la muerte: ¿O es ...e no te has fijado en esos ...patos tan modernos?

¿POR QUÉ? Porque son tan famosas, que no podían tardar más en pasar al mundo poligonal

LOADING...

NOTICIAS · PRIMICIAS · RUMORES · COTILLEOS

ESTE MES EN LOADING



BUFONADAS

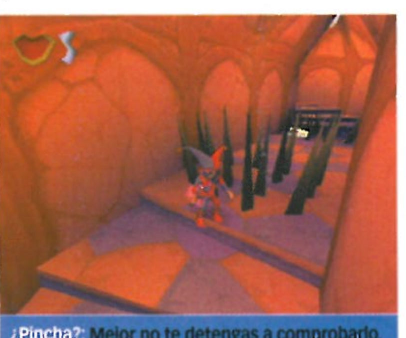
CUANDO PRINCIPIOS 2003 **QUIÉN** SONY **DÓNDE** WWW.PLAYSTATION.ES

¡CASCABELES' Un bufón en la corte de PSone



El nuevo héroe –y puede que el más graciosillo– de PSone se llama Jinx y está de camino. El pequeño bufón estará listo para correr todo tipo de aventuras muy pronto a lo largo de un mundo de plataformas 3D, un mundo conocido como Ploog. El padre de nuestro héroe es el hechicero más palo, tal astilla» se fue al traste con Jinx... el pobre no era muy hábil con los hechizos. Optimista como pocos, Jinx decidió convertirse en bufón de la corte. Un día, unos malvados piratas, liderados por un tal capitán Gripply, atacan Ploog y secuestran a la familia real. Tan sólo Jinx y unos pocos habitantes del lugar consiguen escapar del hechizo de locura que cae sobre Ploog, así que nuestro héroe tiene que resolver la papeleta. Y aunque no sea muy hábil con la magia, tiene más de un truco en la manga. Repartidos por Ploog, encontrarás *power-ups* mágicos que te permitirán lanzar relámpagos, bolas de fuego; pero además, Jinx también puede atizar al los «malos» con su sonaja, al estilo más tradicional.

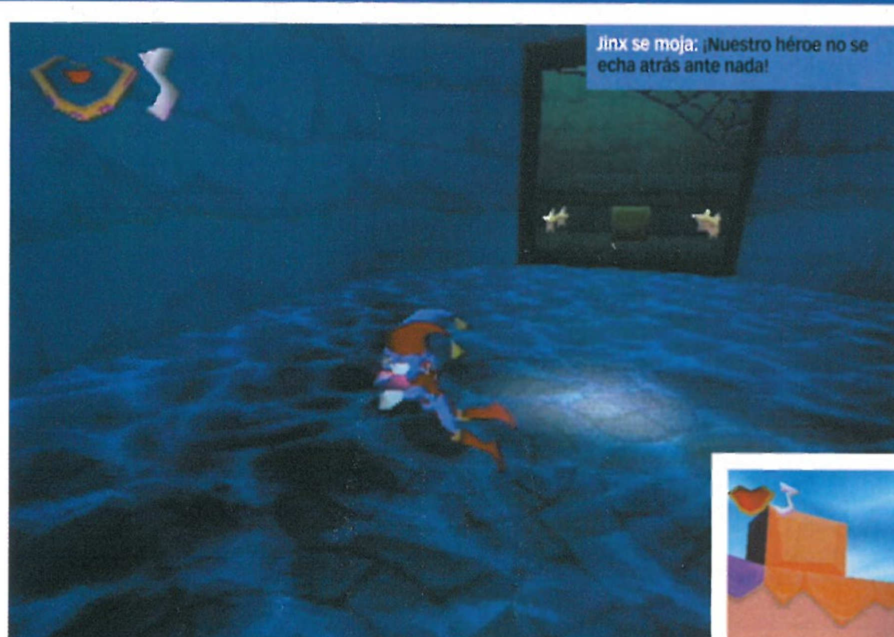
Con 19 niveles que recorrer, repletos de puzzles, el juego promete. Partes siempre de un punto central que te permite retroceder a niveles ante-

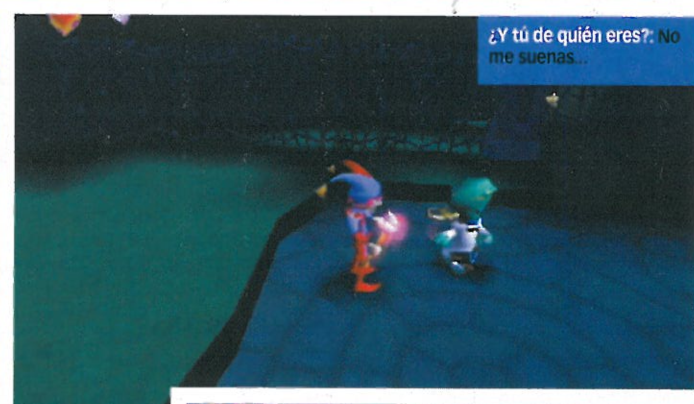


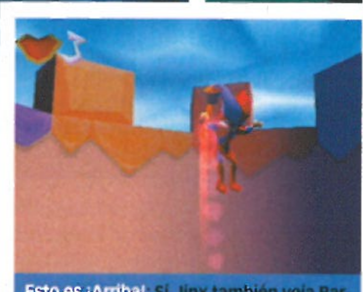
¿Pincha?: Mejor no te detengas a comprobarlo, créenos

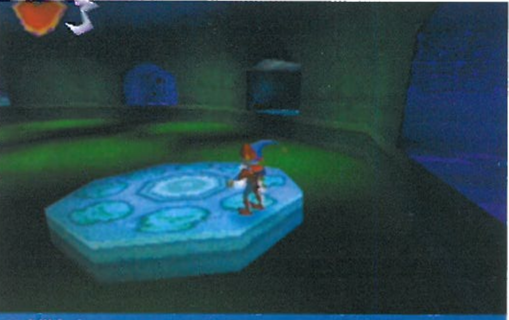


«Un héroe graciosillo»


Jinx se moja: ¡Nuestro héroe no se echa atrás ante nada!


¿Y tú de quién eres?: No me suenas...


Esto es ¡Arriba!: Sí, Jinx también veía Barrio Sésamo de pequeñín...


Habilidad: Saltar entre plataformas que se mueven requiere maestría con el pad

Matarile-rile-rile: ¿Dónde están las llaves, Jinx?

riores y, por lo tanto, atreverte con desafíos o terminar tareas que antes habías tenido que dejar a medias. La mayoría de los puzzles están basados en personajes que irás encontrando y que te pedirán que completes alguna tarea o que les consigas un ítem concreto para que puedas continuar avanzando.

PSMag tuvo ocasión de probar el juego en la pasada edición de PlayStation Experience, en Londres, y la verdad es que nos pareció prometedor... ¿Cómo? ¿Que qué morro? ¿Qué siempre probamos los juegos antes que tú? Pues el mes que viene vas a poder probarlo en nuestra demo...

¡PROMETE!

ESTRELLAS CONSAGRADAS

LA GALERÍA **Jinx se suma a los héroes plataformeros que hicieron grande la pequeña gris**

Grandes estrellas: Ellos mandan


Crash Bandicoot
Protagonista de cinco titulazos de PlayStation, el marsupial es, prácticamente, una leyenda en la historia de los videojuegos. Simpático, con gancho, y divertido. Las aventuras de Crash han divertido a millones de personas.


Spyro The Dragon
En el apartado gráfico, los juegos de Spyro eran casi perfectos, pero fueron su ingenio y su encanto lo que capturó nuestros corazoncitos. Con un debut impresionante y dos secuelas geniales, merece un lugar en la galería de las estrellas.

Con luz propia: Pequeños, pero matones


Toy Story 2
La primera aventura de Buzz Lightyear en PlayStation, reforzó la teoría que dice que puzzles inteligentes y plataformas son una combinación ganadora. Esta aventura es casi tan divertida como la película.


Lilo & Stitch
Un plataformas muy mono, basado en el penúltimo largometraje de animación de Disney. Con un alienígena de intenciones dudosas como protagonista, resulta una historia original, divertida y bien estructurada.Ideal si eres nuevo en esto.

UN NUEVO COMIENZO

CUÁNDO POR CONFIRMAR QUIÉN SONY DÓNDE WWW.PLAYSTATION.ES

EL INICIO Square lanza Final *Fantasy I y II* para PlayStation... en Japón

Después de meses y meses de rumores, discusiones y deliberaciones, el público japonés pudo al fin saciar su sed de rol el pasado mes de noviembre con los remakes para PlayStation que Square ha hecho de *Final Fantasy I y II*.

Después de haber sido acogidos con gran entusiasmo por los jugadores nipones, los aficionados europeos estaréis contentos de saber que ambos títulos han sufrido un buen lavado de cara con respecto a las ya prehistóricas versiones que aparecieron primero en Nintendo. Otras novedades que se incluyen en estas nuevas revisitaciones de clásicos son las famosas secuencias de video generadas por ordenador y una galería de ilustraciones de Yoshitaka Amano, algunas de las cuales se pudieron ver en la exposición Game On, en el Royal Museum de Edimburgo.

Y si con todo eso no hubiera suficiente, Square también ha lanzado al mercado una edición para coleccionistas (en Japón, no te olvides de eso), que incluye los dos juegos, tres figuras de los personajes y un tercer disco lleno de ilustraciones y arte gráfico de los títulos.

Para los que nunca hayan probado un *FF*, o para aquellos a los que les cueste dominar su sistema de juego, Square ha incluído un modo "fácil" para que todo el mundo pueda disfrutar de tan fantásticas aventuras.



Dicho todo esto, estamos seguros de que aprenderse el sistema de cambio de clases de *FFI* y, dominar los combates de *FFI* serán arduas tareas incluso para los jugadores más *hardcore* de la saga *Final Fantasy*. Sony todavía no ha confirmado nada acerca del lanzamiento de estos títulos en tierras europeas, pero después del éxito que obtuvo *Final Fantasy Anthology*, sería de esperar que no tardásemos mucho en poder disfrutar de más *FF* en poco tiempo.

Tan pronto como sepamos algo al respecto, tú también lo sabrás...



Sin que pasen los años. Cumplir años les sienta de maravilla a estos personajes




Arte gótico. Incluso los discos muestran fabulosas ilustraciones

RETRASADO POR ENÉSIMA VEZ

CUÁNDO 2003 QUIÉN MIDAS DÓNDE WWW.MIDAS.COM

OTRA VEZ Se retrasa una vez más el lanzamiento de *Black & White*



No nos lo podíamos creer cuando nos lo dijeron. Pasó exactamente lo mismo hace un año. El problema está en que el año pasado todavía no habíamos probado el juego y no se nos había hecho la boca agua pensando en la versión final. Sí señor, *Black & White*, el juego que esperamos desde años ha vuelto a retrasarse hasta nuevo aviso. Según nos contó Sam Collins, jefe de ventas de Midas Interactive, uno de los juegos más esperados de los próximos lanzamientos para PlayStation no aparecerá este 2002, sino durante el 2003. Todo parece indicar que ha habido unos pequeños cambios de última hora y que han tenido que *re*ajustar la fecha de lanzamiento del título en cuestión. Los desarrolladores y la compañía que está detrás de este eterno proyecto han invertido muchas horas de su vida y mucho dinero en este juego. Es por eso, que cruzamos los dedos y rezamos para que al final, todo llegue a buen puerto. Te mantendremos informado.


Peaso bestia. Será uno de los mejores juegos de PSone, ¿A qué viene tanto retraso?

EL MAYOR BANCO DE IMAGENES DEL MUNDO

mobee.com

EN EUROPA . EEUU . AUSTRALIA

DB 2264826 DB 2264827 DB 2264828

LOGOS

EJ: LG 2264694

LG 2264680, LG 2264681, LG 2264682, LG 2264683, LG 2264684, LG 2264685, LG 2264686, LG 2264687, LG 2264688, LG 2264689, LG 2264690, LG 2264691, LG 2264692, LG 2264693, LG 2264694, LG 2264695, LG 2264696, LG 2264697, LG 2264698, LG 2264699, LG 2264700

picmix

1 elige el icono que deseas

145 144 143 136
127 135 125 108
113 132 120 119
114 134 110 130

2 elige la tipografía

SILLY
Type
SLIM
TECHNO
JUNGLE
Nokia

3 ahora escribe un mensaje de esta forma: PICMIX LG un espacio y el número del icono elegido, espacio y nombre del texto elegido. Finalmente otro espacio mas y escribe la palabra que quieras poner y envíalo al 5011

ej PICMIX LG 132 TECHNO TONI = TONI

no te olvides de los espacios entre palabras, máximo de letras o dígitos admitidos es de 7, con algunos estilos de letra puede llegar a ser 8, pero no te lo aconsejamos

LOS MAS BUSCADOS

EJEMPLO: DB 2264715

DB 2264711, DB 2264712, DB 2264713, DB 2264714, DB 2264715, DB 2264716, DB 2264717, DB 2264718, DB 2264719, DB 2264720, DB 2264721, DB 2264722, DB 2264723, DB 2264724, DB 2264725, DB 2264726, DB 2264727, DB 2264728, DB 2264729, DB 2264730, DB 2264731, DB 2264732, DB 2264733, DB 2264734, DB 2264735

DIBUJOS + SALVAPANTALLAS

EJEMPLO: DB 2264743

DB 2264736, DB 2264737, DB 2264738, DB 2264739, DB 2264740, DB 2264741, DB 2264742, DB 2264743, DB 2264744, DB 2264745, DB 2264746, DB 2264747, DB 2264748, DB 2264749, DB 2264750, DB 2264751, DB 2264752, DB 2264753, DB 2264754, DB 2264755, DB 2264756, DB 2264757, DB 2264758, DB 2264759, DB 2264760, DB 2264761, DB 2264762, DB 2264763, DB 2264764, DB 2264765, DB 2264766, DB 2264767, DB 2264768, DB 2264769, DB 2264770, DB 2264771, DB 2264772, DB 2264773, DB 2264774, DB 2264775, DB 2264776, DB 2264777, DB 2264778, DB 2264779, DB 2264780, DB 2264781, DB 2264782, DB 2264783, DB 2264784, DB 2264785, DB 2264786, DB 2264787, DB 2264788, DB 2264789, DB 2264790, DB 2264791

ICONOS MOBEE

EJEMPLO: IO 2264701

2264701, 2264702, 2264703, 2264704, 2264705, 2264706, 2264707, 2264708, 2264709, 2264710

VERTICAL

EJ: DB 2264809























¿QUE ME PERMITE DESCARGAR MI MOVIL? TEST COMPATIBILIDAD DE MOVIL

envía un mensaje de texto con la palabra 'COMPROBAR' seguido por un espacio y el modelo de tu móvil al 5011 coste mensaje 0,90€ + iva servicio gratuito en www.mobee.com

EJ: COMPROBAR 3310

TOP 20

EJ: TS 2264..

2264559	alex ubago	no te rindas
2264560	david busta	dos hombres..
2264561	u2	electrical sky
2264562	gian marco	se me olvido
2264563	luz casal	ni tu ni yo
2264564	nick carter	help me
2264565	santana	the game of love
2264566	red hot chilli..	the zepher..
2264567	tatu	all the things she said
2264568	craig david	whats your flava

TOP MOBEE en www.mobee.com

2264569	sober	eternidad
2264570	justin timber..	like i love you
2264571	antonio vega	san antonio
2264572	chenoa	yo te dare
2264573	shania twain	i'm gonna..
2264574	foo fighters	all my life
2264575	faith hill	cry
2264576	kylie minogue	come into..
2264577	jeremias	la cita
2264578	moby	in my world



éxitos

EJ: TS 2264579

2264579	eminem	the bong song
2264580	darude	sandstorm
2264581	paulina rubio	si tu te vas
2264582	david bisbal	ave maria
2264583	dido	thank you
2264584	jamiroquai	love foolosophy
2264585	scooter	the logical song
2264586	marilyn manson	tainted love
2264587	oasis	little by little
2264588	sugarbabes	round round
2264589	coldplay	in my place
2264590	moby	why does my heart...
2264591	atomic kitten	the tide is high
2264592	scooter	nessaja
2264593	moby	extreme ways
2264594	blink 182	rock show
2264595	blink 182	all the small..
2264596	nelly	is hot in here
2264597	dj bobo	chihuahua
2264598	kiss	god of thunder
2264599	system of a down	aerials
2264600	linkin park	papercut
2264601	linkin park	my december
2264602	m clan	antiheroe
2264603	paulina rubio	baila casanova
2264604	bon jovi	everyday
2264605	enrique iglesias	la chica..
2264606	avril lavigne	complicated
2264607	cristina aguilera	dirty
2264608	amaral	te necesito
2264609	bunbury	secame de aqui

AL REALIZAR UN PEDIDO USTED AUTORIZA A MOBEE ENVIARLE PUBLICIDAD PARA CANCELACION INFO@MOBEE.COM

como enviar

1 envía un mensaje con el código correspondiente al 5011

2 recibirás un mensaje. ¡sigue las instrucciones! y ya lo tienes



para todos los móviles **sexconsejos**

¡Disfruta de una vida llena de emociones y sensaciones! Los mejores consejos acerca del sexo.

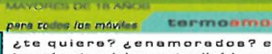
Envía: TEX CONSEJOS al 5011

MAYORES DE 18 AÑOS

para todos los móviles **termoamor**

mide tu amor

¿te quiere? ¿enamorados? el termómetro del amor te dirá lo que siempre as querido saber.
Envía: AMO ( ) nombre ( ) nombre
Ej: AMO PATRICIA JORGE



para todos los móviles **insultanonimo**

Insultos

¡Insúltale ya! Y nunca sabrá que fuiste tú. Elige entre estos tipos para: **gordos, feos, tontos, ellos, ellas, madre.**
Envía: INSULTO ( ) su número ( ) tipo
Ej: INSULTO 999999999 feos

MAYORES DE 18 AÑOS

mobeerótico

Mas fuerte imposible! Mobeerotico pondrá tu móvil al rojo vivo. Recibirás las imágenes mas eróticas del mercado. ¡Atrévete y verás!
Envía: ER DB al 5011

MAYORES DE 18 AÑOS

LOGOS
DIBUJOS
TONOS
LO DE +
VALIDO PARA TODAS LAS MARCAS Y MODELOS



tv+cine

TS

2264655	Spiderman
2264656	Scooby Doo
2264657	Los Simpson
2264658	South park
2264659	Angeles de Charlie
2264660	Rocky
2264661	James Bond
2264662	Misión imposible
2264663	Libro de la selva
2264664	Los Picapiedra
2264665	Familia Addams
2264666	Inspector Gadget
2264667	StarWars (M. I.)
2264668	El padrino
2264669	D'Artagnan
2264670	Superman
2264671	Feliz cumpleaños
2264672	Pantera Rosa
2264673	Coca cola 1
2264674	Austin Powers
2264675	Superdetective...
2264676	Supermario
2264677	Grease
2264678	X-men
2264679	xena

EJ: TS 2264679



mundial

EJ: TS 2264..

2264629	mike oldfield	tubular bells
2264630	the verve	bittersweet sy...
2264631	run dmc & aeros...	walk this...
2264632	stone roses	fools gold
2264633	queen	bohemian rahapsody
2264634	u2	pride
2264635	the kinks	all day & all of the...
2264636	oasis	don't look back...
2264637	toploader	dancin in the moon...
2264638	guns n roses	sweet child...
2264639	the doors	hello i love you
2264640	beatles	hey Jude
2264641	pink floyd	another brick ...
2264642	rolling stones	satisfaction
2264643	chemical brothers	block rockin
2264644	shaggy	hey sexy lady
2264645	nirvana	smells like teen spirit
2264646	shakira	objection
2264647	ACDC	whole lotta rosie
2264648	aqua	dr jones
2264649	beck	loser
2264650	boyzone	picture of you
2264651	britney spears	baby one more..
2264652	britney spears	i did it again
2264653	cristina aguilera	what a girl..
2264654	cristina aguilera	come on over



DESCUBRELO TODO ACERCA DE TU SIGNO

aries, sagitario, virgo, gemisos, acuario, escorpio, leo, tauro, capricornio, libra, cancer, piscis

1 palabra que te define
2 tu verbo favorito
3 representas
4 lo que más te gusta
5 lo que no soportas
6 como obtienes dinero
7 el dinero te significa
8 tu mente es
9 tu familia representa
10 tu imaginación es
11 tus colegas dicen
12 tu trabajo perfecto
13 actividad beneficiosa
14 repones tus energías
15 en sociedad y negocios
16 en el amor buscas
17 el matrimonio es
18 tu gran defecto
19 tu gran virtud
20 tu sueño secreto
21 tu arma para seducir
22 en tu sexualidad hay
23 que ostentas
24 que adoleces
25 tu filosofía
26 dios significa
27 los viajes
28 cómo defines el exito
29 cómo jefe eres
30 los amigos significan
31 temor oculto
32 lo que no te deja avanzar

Conoce a fondo tu signo. Envía la palabra YO y el nombre del signo con lo que mas te interese saber de la lista al 5011:

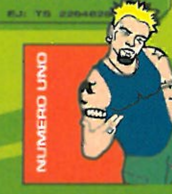
ejemplo
YO GEMISES 19

fútbol

TS

2264610	r. madrid 100
2264611	barcelona
2264612	atlético
2264613	valencia
2264614	athletic
2264615	celta rianxeira
2264616	real betis
2264617	depor
2264618	r. oviedo
2264619	r. sociedad
2264620	sporting
2264621	sevilla
2264622	villareal
2264623	zaragoza
2264624	levante
2264625	osasuna
2264626	mallorca
2264627	rayo
2264628	champions

EJ: TS 226462..



NUMERO UNO

5011 SMS AL

para realizar una consulta por favor dirigete a: info@mobee.com

¡con tu ayuda mejoraremos el servicio! envía un email al 5011 con tu consulta, reclamación, opinión, ideas etc. A tu disposición

en www.mobee.com te ofrecemos una gran variedad de dibujos, logos, tonos y servicios para tu móvil . coste por mensaje de 0,90€ + IVA válido para operadores movistar, amena y vodafone

ROL EN ESTADO PURO

CUÁNDO 31 DE ENERO QUIÉN UBISOFT DÓNDE WWW.UBISOFT.ES

WILD ARMS 3 Retorno a Filgaia


Uno de los atractivos de la serie es su inconfundible estética manga

En 1998 Sony lanzaba al mercado el tercero en discordia en el género del rol clásico, copado hasta entonces por *Final Fantasy* y *Alundra*. Se trataba de *Wild Arms* (**9/10 en *PSMag 23***), que combinaba ingeniosamente los elementos de los grandes mamotretos de rol, repletos de sofisticados sistemas de juego y detallados combates (como *Final Fantasy VII*) y los juegos de rol de aventura estilo arcade –como *Alundra*–, basados más en la habilidad para resolver puzzles y en la rapidez de reflejos, que en la capacidad para asimilar incontables estadísticas y listas de atributos.

Ahora Ubi Soft va a publicar *Wild Arms 3*, que recupera el estilo *manga* del original. Si en el «padre» de la serie podías controlar a tres personajes, en éste podrás meterte en la piel de cuatro carismáticos héroes que buscan su destino en un mundo que combina el salvaje Oeste con elementos fantásticos. Gracias a su innovador sistema de combate, dispondrás de nuevas armas y técnicas de magia imprescindibles para atravesar las vastas tierras de Filgaia, un mundo que fue fértil y rico en el que los seres humanos y los elws vivían en paz...



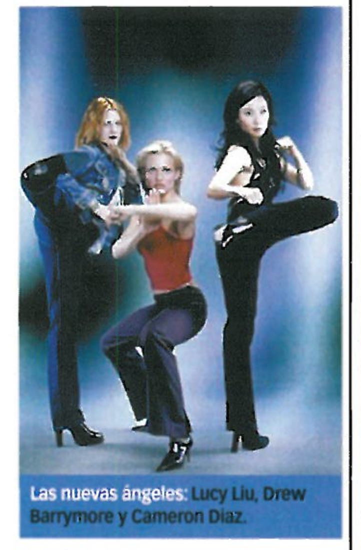
LOS ÁNGELES DE CHARLIE

CUÁNDO MAYO 2003 QUIÉN UBISOFT DÓNDE WWW.UBISOFT.ES

 PS2 ¿Te atreves con las tres?

Las agentes secretos más *sexys* de la pantalla darán el salto a los 128 bits de la mano de Ubi Soft, que ha firmado un acuerdo con Sony Pictures por el cual ha adquirido en exclusiva los derechos para desarrollar y publicar videojuegos basados en las películas y en la serie de las tres célebres detectives.

Aunque empezaron en la pequeña pantalla, las protagonistas del juego que saldrá en mayo con el título provisional de *Charlie's Angels* serán las mismas que las películas. La primera, estrenada en 2000, alcanzó un gran éxito en todo el mundo, llegando a recaudar 260 millones de euros. La segunda parte de *Los Ángeles de Charlie*, con el mismo plantel protagonista, se estrenará en verano..


Las nuevas ángeles: Lucy Liu, Drew Barrymore y Cameron Diaz.


Compite en escenarios tan acogedores y detallados como éste

PEQUEÑOS GRANDES AUTOS

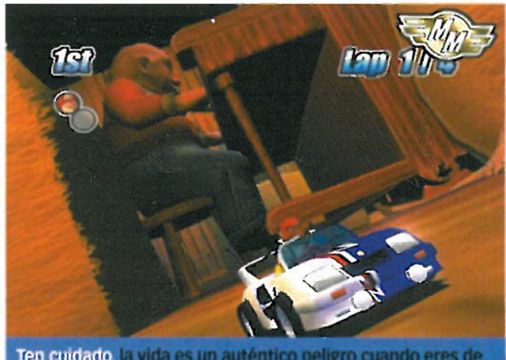
CUÁNDO 1 TRIMESTRE 2003 QUIÉN UBISOFT DÓNDE WWW.UBISOFT.ES

FRANQUICIA Micromachines en PS2

La veterana franquicia *MicroMachines*, cuyo primer juego apareció en 1991, ha llegado a PlayStation 2 conservando la esencia y el espíritu de los títulos anteriores. Compite en vehículos de juguete en miniatura, desde coches a barcos y motocicletas, en escenarios con los que estás muy familiarizado. ¡Nunca habrás visto tanto jaleo en el cuarto de baño, el jardín y el ático!

Gracias a la potencia de procesamiento de la negra de Sony, este *MicroMachines* es mucho más variado que sus antecesores, con numerosas pistas y niveles en muchos ambientes diferentes. La oferta de vehículos es más amplia y variada. De tu habilidad y destreza dependerá disponer también de los autos ocultos.

En cuanto a los personajes tienes ocho entre los que elegir, cada uno de ellos con su propia personalidad, habilidades especiales y una selección de vehículos que proporcionan más diversidad a la experiencia de *MicroMachines*. Podéis competir hasta cuatro jugadores al mismo tiempo en esta rápida y furiosa *extravaganza* de carreras en 3D.



Ten cuidado, la vida es un auténtico peligro cuando eres de tamaño micro

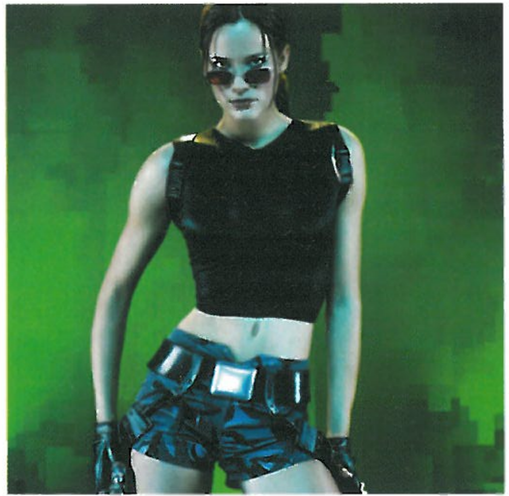

INSOMNIAC GAMES
RATCHET & CLANK
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the Sony Corporation. © 2002 Sony Computer Entertainment America, Inc. Ratchet and Clank is a trademark of Sony Computer Entertainment America, Inc. Created and Developed by Insomniac Games, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
TBWA
PlayStation 2
www.ratchetandclankgadgets.com
Machacados. Aniquilados. Terminados. No te confundas Chairman Drek . No te vengas arriba. Yo soy Ratchet y aquí, mi amigo, es Clank. Y esto, no es un juego. Bueno, sí, pero muy serio. ¿Te crees que puedes ir por ahí mangando piedras del Sistema Solar para crearte un planetita a tu medida? ¿De qué vas Chairman Drek? Mi colega y yo estamos dispuestos a saltar de mundo en mundo, de galaxia en galaxia, para reducir a chatarra a cada uno de tus engendros mecánicos. Y no vamos a hacerlo con las manos vacías, no. Tenemos todo un arsenal para poner en órbita a tus robotijos. ¿Te dice algo el lanzallamas "Pyrocitor"?¿Te suena el "Cañón Succionador"? ¿Y el destructivo "Devastador"? Ponte a temblar Chairman Drek. Porque como me eche tu cara encima te voy a apretar bien las tuercas.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com

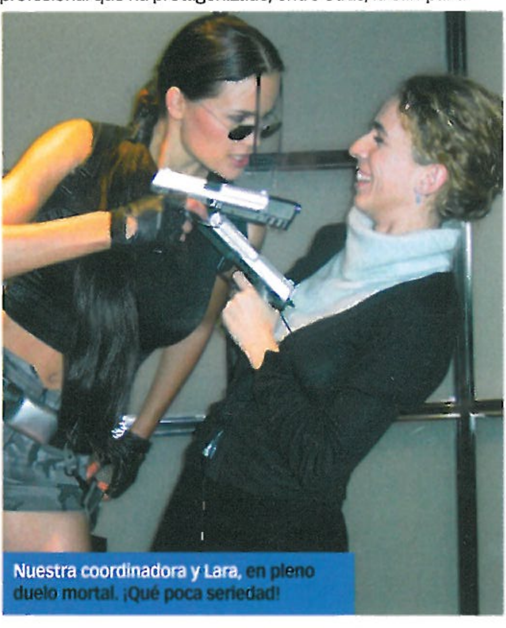
... Y LARA CROFT SE HIZO CARNE

CUÁNDO 27 DE NOVIEMBRE QUIÉN PROEIN DÓNDE WWW.PROEIN.COM

CURVAS VERTIGINOSAS La modelo que encarna a Lara visitó España

Como ya te informábamos en el número de diciembre, el nuevo título de Lara Croft, previsto en principio para el 15 de noviembre, se ha retrasado al mes de febrero. Para consolarnos de tan dura espera, Proein *nos trajo* a su *alter ego* carnal, Jill de Jong, que aunque no es la Lara original y verdadera nos sirvió como consuelo, probablemente por sus convincentes medidas: 86-66-96. Jill, que es la tercera modelo que encarna a Lara, está viajando por todo el mundo promocionando la sexta entrega de la serie, *Lara Croft Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*, que será el primero para la negra de Sony. Jill es una modelo profesional que ha protagonizado, entre otras, la campaña





Nuestra coordinadora y Lara, en pleno duelo mortal. ¡Qué poca seriedad!

publicitaria europea de cosméticos L'Oreal. Antes de ser Lara, Jill, que es holandesa y mide 1,83 metros, nunca había jugado a *Tomb Raider*. «Ahora si lo hago, los tengo todos y ¡tengo que practicar! La verdad es que *El Ángel de la Oscuridad* me resulta muy difícil, requiere grandes dosis de paciencia porque no hay indicaciones, no sabes dónde ir...», confesó en su visita madrileña. Falta de práctica aparte, Jill está encantada de encarnar a la heroína poligonal más famosa de todos los tiempos, una mujer que imagina «resuelta, inteligente, inquisitiva, fuerte e independiente» Vamos, como ella misma.

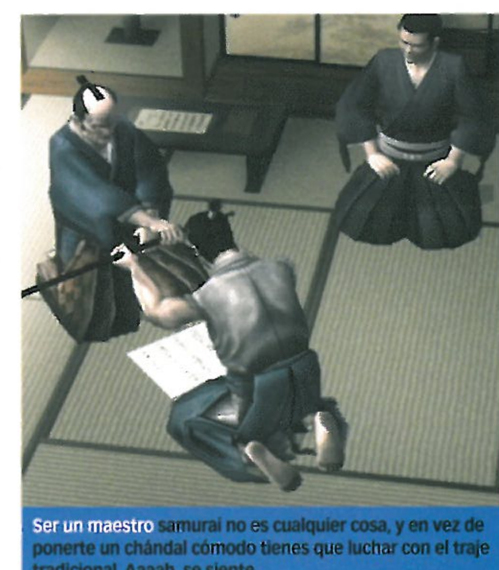
En cuanto al salto a la gran pantalla, asegura que hoy por hoy se considera ante todo modelo, pero que no rechazaría un buen papel si se le presenta la ocasión. «Me gusta la interpretación porque te da la oportunidad de ser otra persona. Puedes ir más allá, hacer muchas cosas que como Jill no podría hacer, divertir y divertirme con la gente» Pues nada, nada, a seguir divirtiéndose

SWORD OF THE SAMURAI

CUÁNDO 1 TRIMESTRE 2003 QUIÉN UBISOFT
DÓNDE WWW.UBISOFT.ES

ESPADAS JAPONESAS Maestros samurais luchan en PS2

Lightweight, desarrolladores de *Kengo* y las series de *Bushido Blade*, ultiman los detalles de *Sword of Samurai*, que trasladará a PS2 los duelos a espada de los grandes maestros samuráis. Podrás reunir hasta 100 espadas auténticas, crear tu propio personaje y mejorar su lucha entrenando y superando misiones, lo que te abrirá las puertas del conocimiento de nuevas técnicas de lucha necesarias para llegar a ser un gran maestro Bushido. Como tal, deberás enfrentarte simultáneamente o de uno en uno a hordas de oponentes, incluyendo 30 de los famosos e históricos maestros japoneses de lucha de espada.

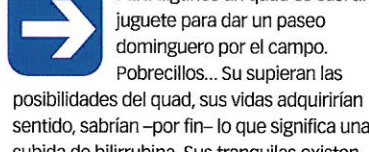


Ser un maestro samurai no es cualquier cosa, y en vez de ponerte un chándal cómodo tienes que luchar con el traje tradicional. Aaaah, se siente

QUAD, QUO VADIS?

CUÁNDO FEBRERO 2003 QUIÉN CIMAXSTUDIOS DÓNDE WWW.ACCLAIM.ES

CARRERAS Te vas a ensuciar



Para algunos un quad es casi un juguete para dar un paseo dominguero por el campo. Pobrecillos... Su supieran las posibilidades del quad, sus vidas adquirirían sentido, sabrían –por fin– lo que significa una subida de bilirrubina. Sus tranquilas existencias se trocarían emocionantes y peligrosas... casi tanto como las de los corredores de *ATV Quad Power Racing 2*, que pone en tus manos un quad todoterreno con el que podrás participar en agresivas carreras y en competiciones de estilo libre en 15 circuitos repartidos en cinco ambientaciones distintas.

Podrás jugar solo –Arcade, Carrera Única, Contrarreloj, Competición, Estilo Libre, Desafíos y Entrenamiento– o con otro jugador a pantalla partida en tres modos distintos: Carrera, Batalla de Estilo Libre y Campeonato. En todos te ensuciarás, *ATV* no es un deporte para señoritos y menos si te enfrentas a seis de los mejores corredores del mundo, con una IA a prueba de aceleradores y unas maneras bastante bruscas. Si no quieres que te pisoteen, tendrás que aprender a usar piernas y puños para que tus adversarios se lo piensen dos veces antes de adelantarte.

Eso sí, puedes estar seguro de que te la guardarán.



No creas que con apretar el acelerador a fondo está todo hecho. ¡Ja!, tú no sabes cómo se las gastan los de *ATV*...

RESIDENT EVIL ONLINE

CUÁNDO PRIMAVERA 2003 (JAPÓN) QUIÉN CAPCOM DÓNDE WWW.CAPCOM.CO.JP

ENTREVISTA Norikata Funamizu



En Japón cada vez falta menos para poder jugar a *Resident Evil Online* –allí, *Network Biohazard*– y, aunque no sepamos cuanto falta para que llegue a nuestro país (ni tan sólo sabemos seguro si llegará), no queríamos dejar pasar la oportunidad de charlar con alguien que conoce el proyecto de primera mano. Nuestro corresponsal en Alemania tuvo ocasión de bombardear a preguntas a Noritaka Funamizu, quién después de estar involucradísimo en la saga *Streetfighter* y co-desarrollar *Auto Modellista*, dedica todos sus esfuerzos a dirigir la que será la primera entrega de *RE* en red.

PSMag: Háblános de tu experiencia en Capcom

Noritaka Funamizu: Bueno, de momento he trabajado en muchos episodios de la saga *Street Fighter* y he co-desarrollado *Auto Modellista* para PlayStation2.

PSMag: *Network Biohazard* es el primer título *online* de la saga *Resident Evil*; *Biohazard* en Japón. ¿Qué puede contarnos sobre la estructura del juego?

N.F.: El jugador luchará en equipo a lo largo de un montón de escenarios y estos escenarios están directamente inspirados en lugares muy conocidos por los fans de la saga *Resident Evil*, ya que se trata de escenarios de entregas anteriores, y lo mismo se puede decir de los no-muertos y demás criaturas. El ingrediente básico será la supervivencia pura y dura, la esencia de todos los títulos de la serie, aunque, para nosotros, lo más importante es transmitir de nuevo aquella extraordinaria atmósfera, tan característica de *RE*: soledad, desamparo y la sensación de que uno no tiene ninguna oportunidad para vencer a los no-muertos.

PSMag: ¿Y qué nos dices de la función *chat*?

N.F.: ¿Chat? No, no se ha incluido una función *chat*.





PSMag: ¿No existe una función chat?

N.F.: Exacto. Los jugadores tienen que dedicarse a jugar, no a perder el tiempo y desaprovechar el juego online chateando. Eso pueden hacerlo en cualquier portal de internet. *Resident Evil Online* no es un foro para intercambiar comentarios, es una experiencia de terror auténtico. Mientras uno está jugando no puede hablar con los demás, a diferencia de lo que suelen hacer otros jugadores *online*. La comunicación entre jugadores se establece por medio de órdenes y frases que ya vienen incluidas en el juego. Una vez la misión se ha llevado a cabo, los jugadores podrán ver una repetición de los enfrentamientos. Es entonces cuando pueden intercambiar opiniones, analizar los combates...

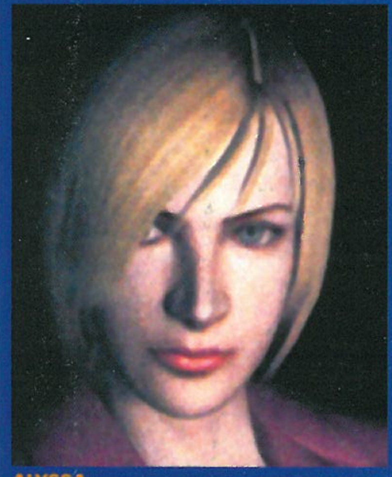
PSMag: ¿Cuánto se tarda en completar *RE:Online*?

N.F.: Depende de los escenarios. Cada misión puede durar entre una y dos horas, aproximadamente. Si se alarga demasiado, siempre se puede guardar la partida y continuar más tarde, aunque este aspecto del juego todavía se encuentra en fase de desarrollo y, de momento, no puedo contaros nada más sobre el tema.

PSMag: Hablas de "escenarios", ¿está *RE: Online* dividido en varios niveles o es un juego lineal, que sigue un argumento,

PERSONAJES NO JUGABLES

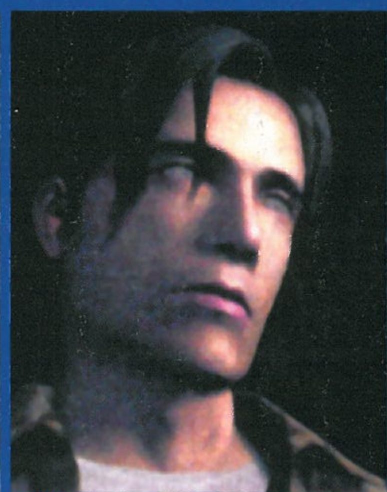
Quédate con sus caras. Pueden ayudarte mucho o complicarte la vida de lo lindo...



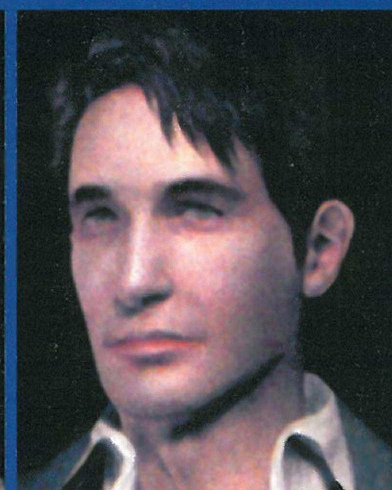
ALYSSA
Periodista, trabaja para un periódico y suele pelearse con los demás. No le importa el peligro, es una trabajadora todoterreno.



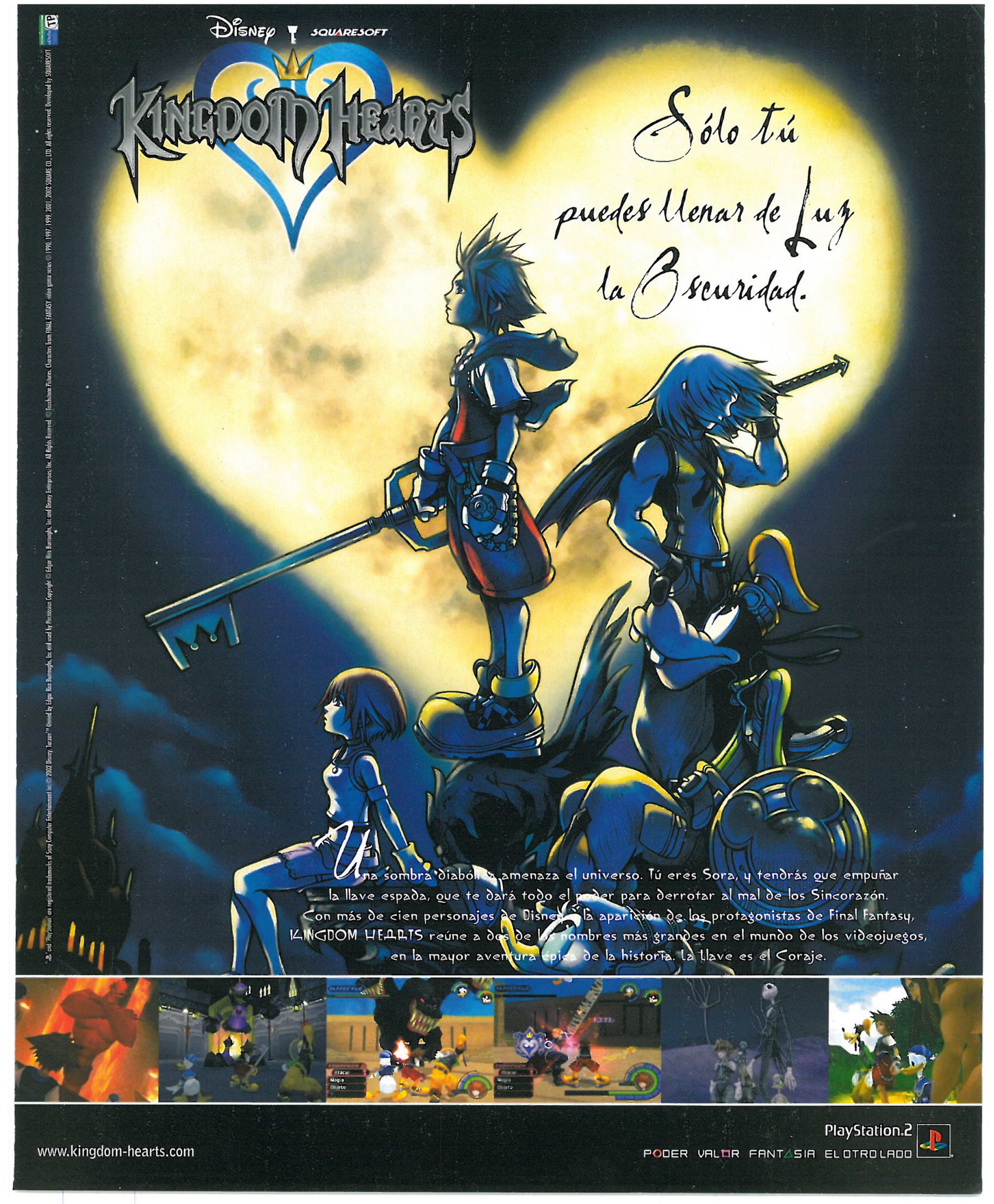
CINDY
Una camarera muy *dicharachera*...



DAVID
David es fontanero... y muy parco en palabras



GEORGE
Un cirujano divorciado connhabilidad para la política.


Disney
SQUARESOFT
KINGDOM HEARTS
Sólo tú
puedes llenar de Luz
la Oscuridad.
Una sombra diabólica amenaza el universo. Tú eres Sora, y tendrás que empuñar
la llave espada, que te dará todo el poder para derrotar al mal de los Sincorazón.
Con más de cien personajes de Disney y la aparición de los protagonistas de Final Fantasy,
KINGDOM HEARTS reúne a dos de los nombres más grandes en el mundo de los videojuegos,
en la mayor aventura épica de la historia. La llave es el Coraje.
www.kingdom-hearts.com
PlayStation.2
PODER VALOR FANTASIA EL OTRO LADO

como los anteriores títulos de la saga?
N.F.: Hemos decidido dividir el juego en varios escenarios y, a estas alturas del desarrollo, hemos completado 20 niveles. La versión final tendrá más escenarios. Cada uno de ellos tiene una localización diferente y describe una parte del argumento. Al empezar el juego, el jugador selecciona el escenario en el que quiere entrar. Por ejemplo, tenemos un laboratorio subterráneo, un montacargas y una estación de metro; todos derivados de títulos *RE* anteriores. En otro escenario el jugador tendrá que abrirse paso a través de un espeluznante bosque que también resultará familiar a muchos fans. Y bueno, podría seguir enumerando escenarios, pero es mejor verlos...

PSMag: ¿Cuántos jugadores podrá haber por equipo?
N.F.: De momento, hemos previsto cuatro jugadores para un escenario, pero también dependerá del escenario, de cuando empiecen, de si empiezan juntos o se encuentran más adelante...

PSMag: ¿Y cuántos personajes jugables nuevos tiene *Resident Evil Online*?
N.F.: Habrá ocho personajes jugables entre los que elegir: empleados de Umbrella, miembros de STARS, reporteros, criminales etc... En los diálogos aparecerán nuevas frases y nuevas respuestas; y los textos estarán hechos según los personajes, encajando con su manera de ver/hacer las cosas pero sin dar demasiados datos de su personalidad, para no deshacer la atmósfera de misterio.



Cada personaje contará su propia historia y dispondrá de habilidades específicas. Uno de ellos puede abrir puertas que están cerradas, otro es muy bueno con la escopeta... Además, el escenario se verá desde varios puntos de vista, dependiendo del personaje que se haya elegido. Otro de los objetivos es centrarse en las relaciones entre los personajes –para mi este elemento es muy importante, ya que enfatiza la atmósfera *RE* de la que hablaba antes– y por eso hemos añadido personajes no jugables como bomberos, policías, camareras o científicos, a los que se añaden los personajes jugables que no fueron elegidos para la partida. De momento no os puedo contar mucho más sobre esto.

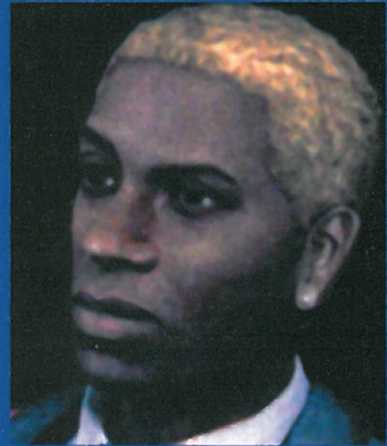
Q: ¿Ni un poco más? Como, por ejemplo, ¿qué función tienen?
N.F.: Hemos desarrollado un complejo sistema para darle más emoción al juego. El jugador puede toparse con un bombero que le pide ayuda para rescatar a gente de un autobús en llamas. El bus en cuestión está rodeado de zombis y el jugador está bajo de munición. Si lo consigue, el bombero le presentará a los supervivientes y uno de ellos recompensará al jugador con un arma especial y munición extra o le descubrirá pasadizos secretos hasta nuevas zonas. Los personajes no jugables van a tener un papel muy importante en el juego.

PSMag: Eso suena muy interesante; entonces, cada decisión tiene su influencia en el juego, ¿no es cierto?
N.F.: Exacto. Cada decisión influencia el curso del juego. Si el jugador es educado y ayuda a la gente, obtendrá a cambio sabios consejos y podrá descubrir más secretos. Ser generoso tendrá sus ventajas. Por el contrario, no ayudar a quién lo necesita hace que el juego se vuelva más complicado y muchos secretos se quedan sin desbloquear.

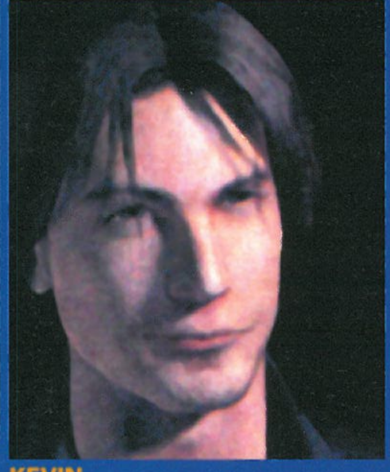
Pero ¡ojo! tampoco se puede confiar en todos los personajes... algunos te ayudarán y lucharán contigo, pero otros traerán las peores intenciones, te atacarán o te robarán las armas. El jugador no reconocerá si el personaje que tiene ante él lo lleva un humano o la CPU, ya que la función *chat* es muy limitada... y eso favorece el suspense.



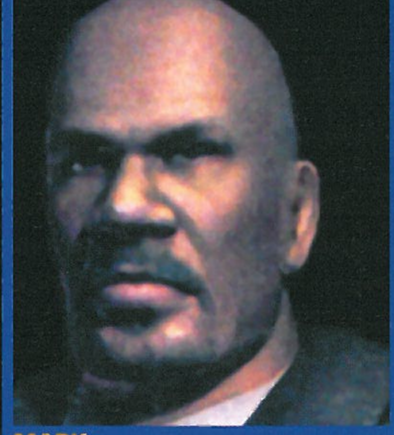
PSMag: ¿Son los zombis los únicos enemigos a combatir?
N.F.: No, hemos aprovechado la lista completa de criaturas de la saga. En uno de los escenarios el jugador se topará con un personaje que se parece a Némesis y que atraviesa las paredes. Durante una prueba que hicimos, uno de los integrantes del equipo de desarrollo soltó el pad de un susto cuando se le apareció la criatura. Acababa de pasar por una gasolinera y de golpe ¡zas! se le apareció el monstruo y empezó a perseguirle. Situaciones como ésta serán impredecibles y siempre diferentes..



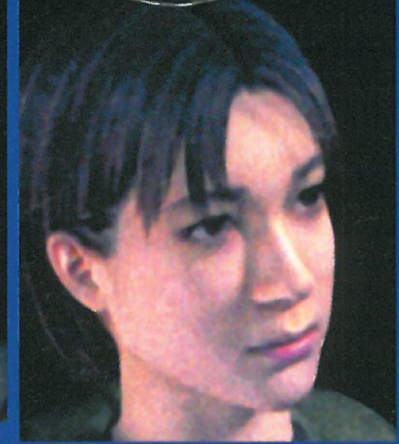
JIM
Trabajador del metro de Raccon City. Es muy dinámico, le encanta hablar y es un experto resolviendo puzzles.



KEVIN
Miembro del vuerpo de policía de Racoon City. Un tipo muy valiente.



MARK
Mark es oficial de seguridad con un pasado que le atormenta: estuvo en la guerra de Vietnam.



YOKO
Una chica japonesa que oculta muchos secretos...

LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**
DESARROLLADOR: **LSP**
WEB: **WWW.LSPGAMES.COM**

Ghostbusters Extreme

Puede que los fantasmas estén hechos de ectoplasma insustancial, pero lo cierto es una buena pistola de protones los hace añicos en un santiamén. ¡Guau!

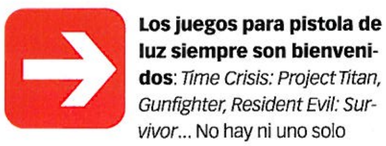
¡CIELOS!

Cuando las bestias unen fuerzas en tu contra, el peligro está a la vuelta de la esquina: debes acabar con ellas nada más verlas. Si todas atacan a la vez seguro que recibirás algunos impactos, pues suelen abalanzarse sin compasión o, a veces, soltarte un mamporro.

Mira por duende. Los duendes fantasmales son de armas tomar. Mucho cuidado

VAS AL JEFE

Como no podía ser menos, cada vez que llegues al final de un nivel, deberás hacer frente a un jefe más grande y más malo que el resto. Estos espíritus malignos siguen siempre un patrón de ataque, y suelen invocar a fantasmas más pequeños para que luchen por ellos. Por lo tanto, la cosa se complica.



Los juegos para pistola de luz siempre son bienvenidos: *Time Crisis: Project Titan, Gunfighter, Resident Evil: Survivor*... No hay ni uno solo malo. Por lo tanto, es normal que recibamos con los brazos abiertos a *Ghostbusters Extreme*.

Basado en la serie de dibujos del mismo título, lo cierto es que promete una buena dosis de acción pistolera contra los fantasmas más divertidos del planeta. Debes meterte en el pellejo de uno de los cuatro cazafantasmas, aventurarte por una serie de zonas *encantadas* de Nueva York, y liberarlas de toda presencia fantasmagórica. Todas las bestias son bastantes parecidas (babosas flotantes, zombis vagabundos y duendes varios), pero poco a poco vas enfrentándote a enemigos cada vez más grandes y peligrosos que resisten bastante mejor tus acometidas. Menos mal que vas equipado con dos armas, la pistola de protones y el lanzarayos. El lanzarayos es muy potente, pero se pule la munición que da gusto, de modo que deberás recargar a menudo. Por el contrario, la pistola de protones dispara ráfagas más rápidas y gasta menos munición. El procedimiento es el habitual: agáchate para recargar y aparece de repente para disparar a los malos. Parece divertido, pero esperamos que lo sea mucho más cuando por fin se ponga a la venta.

AVANCE



LO MEJOR
- **Disparos sin cesar**
- **Dos armas**
- **Cuatro 4 jugables**

LO PEOR
- **Falta originalidad**
- **Niveles erráticos complicados**
- **Poca variedad**

NUESTRA PREDICCIÓN
Diversión con pistola deslucida por la repetitividad.

QUE TE PARTA UN RAYO

El lanzarayos es tu arma secundaria. Aunque cada disparo agota la mitad de tu munición, puede acabar con un montón de fantasmas de una sola pasada. Ideal para momentos apurados. A pesar de todo, la pistola de protones, gracias a su rapidez, se erige en el arma a cargar por defecto.


No me rayes. Desenfunda el lanzarayos en caso de extrema necesidad.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

DATOS



DISPONIBLE **NOVIEMBRE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **VICARIOUS VISIONS**
JUGADORES **UNO-DOS**
Nº DE HUESOS ROTOS DURANTE LA INVESTIGACIÓN REALIZADA PARA ESTE ARTÍCULO **17**

Encuentros en la cuarta fase: así podría definirse nuestro primer contacto con la última entrega del Halcón rodador

***Tony Hawk's*, considerada por abrumadora mayoría** la mejor saga de deportes extremos de la historia, vuelve a la carga con una nueva sesión de piruetas, a lomos de una tabla, que desafían las leyes de la gravedad.

Desde *PSMag* podemos afirmar, con gran alivio, que no se trata de un simple refrito de entregas anteriores: Activision ha revisado el formato, aumentado de forma considerable el tamaño de los niveles e incorporado más emociones de las que depara una jornada de la Champions League. Y en las SIETE páginas de este reportaje vas a enterarte de todo.

A pesar de la generosa dosis de novedades, la mecánica básica del juego se mantiene intacta, al igual que la lista de patinadores que hacen acto de presencia. La combinación de Cruceta + botón que te permite ejecutar las piruetas más inverosímiles sigue siendo la misma de siempre. Menos mal, porque *Hawk's 4* es tremendamente exigente. Como la vida misma. Baste decir que algunos redactores de ésta, tu revista, considerados auténticos licenciados en la saga, han tenido serios problemas para poder hacer frente a ciertos objetivos de nivel. Aunque también puede ser que la artritis empiece a hacer mella en sus deditos, que ya tienen una edad.

Hemos apreciado grandes cambios con respecto al medio decepcionante *Hawk's 3*, pero si quieres saber si supera al magnífico *Tony 2*, échale un vistazo a la *review* que te ofrecemos en este mismo número, en la página 28. Así pues, antes de que leas el veredicto final que hemos emitido sobre este gran título, vamos a deleitarte con todas las novedades que nos depara la continuación de una de las sagas más deseadas. Encera pues tu tabla, y ponla a rodar...

¡ATENCIÓN!

Este artículo puede ser nocivo para la salud. *PSMag* deniega cualquier responsabilidad por posibles heridas o fracturas que puedan derivarse de la lectura excesivamente apasionada de estas líneas. En caso de duda, consulte a su traumatólogo o fisioterapeuta

EL NUEVO ESTILO

¡Cambios en la jugabilidad a *tutiplén*!

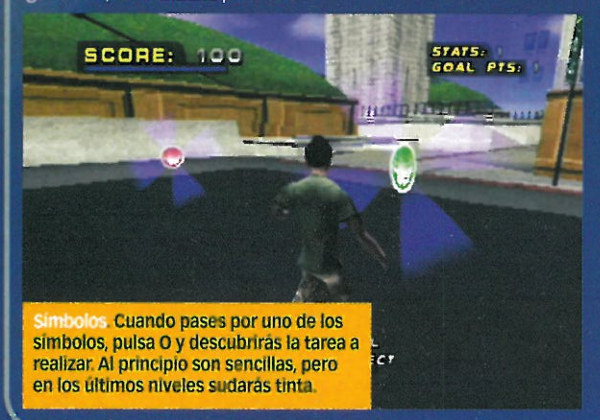
Detén el tiempo

Olvídate de los dichosos dos minutos

Las carreras limitadas a dos minutos del modo carrera han desaparecido. En su lugar encontramos una opción que te permite aventurarte por el nivel como Pedro por su casa. Dispones de todo el tiempo del mundo para explorar el entorno, de modo que no deberás preocuparte por el reloj a la hora de buscar los rincones que te permitan demostrar tu destreza con la tabla. Puedes elegir los desafíos que te vengan en gana en el momento que prefieras. Si bien se pierde parte del frenesí que disparaba los niveles de adrenalina de juegos anteriores, lo cierto es que el método, en líneas generales, funciona a la perfección.



Cronos. Puede que el crono haya desaparecido, pero recuerda que dispones de un tiempo limitado para llevar a cabo el desafío, que va de los diez segundos a los dos minutos.



Símbolos. Cuando pases por uno de los símbolos, pulsa O y descubrirás la tarea a realizar. Al principio son sencillas, pero en los últimos niveles sudarás tinta.

COMPETITION STANDINGS

	1	2	3	TOTAL
GNARLIS	91.9	-	-	91.9
KAREEM CAMPBELL	91.4	-	-	91.4
STEVE CABALLERO	85.9	-	-	85.9
TONY HAWK	81.7	-	-	81.7
RUNE GLIFBERG	80.6	-	-	80.6
BUCKY LASEK	76.8	-	-	76.8
ERIC KOSTON	62.7	-	-	62.7
RODNEY MULLEN	61.1	-	-	61.1

Competiciones. Se acabaron los niveles de competición al mejor de 3. En lugar de eso, en cada nivel deberás impresionar a los jueces con todo el escenario a tu disposición.



Acrobacias. Lleva a cabo piruetas específicas sobre ciertos obstáculos. Al principio son pan comido, pero más adelante te harán sudar tinta.



El coleccionista. La época de la recolección ha llegado a Hawk's 4. Deberás perseguir y hacerte con un montón de objetos.

Maestro de todo

Aunque todos los rincones están diseñados para poner a prueba tu habilidad sobre cuatro ruedas, lo cierto es que los desafíos podrían reducirse a tres categorías diferentes. Además, las tareas a realizar en cada nivel se repiten una y otra vez, pero va aumentando el nivel de dificultad. Por ejemplo, si ejecutas un combo de 60.000 puntos, aparece otro símbolo de objetivo pidiéndote que lo repitas, pero embolsándote 100.000 puntitos de nada.



Tareas por puntos. La consecución de marcadores abultados sigue siendo de gran importancia en Hawk's 4. El nombre de los distintos marcadores no tiene desperdicio: Pro, Mareante, Enrevesado y De Locos.

Mercado de traspasos

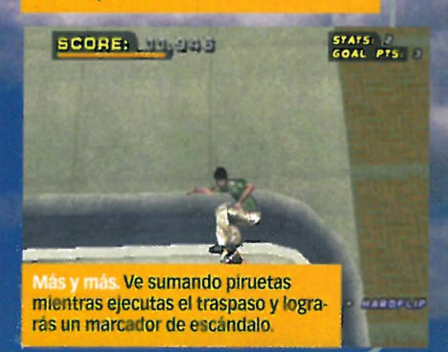
No hay gran proliferación de movimientos nuevos, pero sí que destaca el «traspaso espinal», un movimiento sólo al alcance de patinadores profesionales. Si encaras dos rampas que estén apoyadas una contra la otra, salta lo más alto que puedas desde la primera, y pulsa R2 para aterrizar sin sobresaltos en la segunda.



Nueva pirueta. El traspaso espinal te permite girar en pleno vuelo para pasar de una rampa a otra.



Al a-salto. Utiliza el movimiento para saltar desde una rampa al suelo. Ideal cuando te encuentras a una altura considerable.



Más y más. Ve sumando piruetas mientras ejecutas el traspaso y lograrás un marcador de escándalo.

SAN FRANCISCO

En los primeros tres niveles podrás patinar por los rincones más conocidos de la ciudad de las rampas.

UNIVERSIDAD

Doctorado arriesgado

La Universidad abunda en obstáculos de todo tipo, de modo que resulta harto complicado enlazar combos que acumulen muchos puntos. Una serie de paredes altas a las que puedes trepar con el movimiento trepamuros ofrece un buen festival de grindeos, pero nuestro circuito favorito para conseguir marcadores abultados es el que parte del edificio académico principal. Aquí lo tienes..



Rebelión en las aulas. Afronta con garantías esta serie de saltos y grindeos sobre los escalones.



Aún hay más. Cuando se acaben los escalones, ejecuta un giro manual y enlaza con el siguiente tramo de escaleras



Gira el mundo. Otro giro manual, otra serie de grindeos, y un marcador de escándalo a tu disposición

Escuela de *skaters*

Levanta pasiones en el campus sobre tu tabla

Una escuela no es el lugar ideal para ambientar un juego, pero cuando te permiten desarrollar tantas actividades extraescolares, la cosa cambia. College está repleto de edificios enormes en los que puedes realizar montones de piruetas gracias a las múltiples cornisas, aceras y muros disponibles. Las rampas y los desniveles brillan por su ausencia, pero en el exterior del edificio principal descubrirás el lugar idóneo para gozar de tu imprescindible ración de saltos y agarres. ¡Disfruta del cole como no lo habías hecho en tu vida!



DES-CABALLO-ADO

El modo que hasta la fecha era exclusivo para partidas a dos bandas ha sido integrado en el modo carrera. Debes superar un marcador que va aumentando cada vez que logras batirlo. Si fallas, recibes una letra. Lástima que no puedas cambiar las siglas de HORSE (caballo) por las de MOLAMAZO (¡Tres hurras por Camilo Sesto!).



Deletrea. De entrada, un combo de 1000 puntos para hacerte con la H. En los últimos niveles deberás ir a por un mínimo de 60.000



La pregunta del millón de dólares. La cosa se complica progresivamente, ya que cada vez debes conseguir marcadores más abultados. Si fallas recibirás una letra y te quedarán menos opciones

Tabla de Altos Vuelos

Esta pirueta no es excesivamente complicada. Pero pasa lo de siempre: cuando te encuentras sobre una cuerda floja suspendida varios metros sobre el suelo, hasta pestañear puede costarte un disgusto. En resumidas cuentas, el «grindeo 50-50 sobre el cable de la torre del reloj» es todo un desafío a tu habilidad.

Umbral temporal. Pasa por este agujero y, por arte de magia, reaparecerás en lo alto de la torre del reloj. Desde aquí puedes grindear por el cable





Cuando lo encuentres, grindea. El grindeo 50-50 es sencillo, basta mantener pulsado Triángulo. Sin embargo, no resulta tan sencillo mantener el equilibrio a medida que aumenta la velocidad

A vista de pájaro. Objetivo cumplido. Ahora te encuentras en un tejado sobre el campus que te permite ejecutar todo tipo de piruetas en el aire. ¡A sumar puntos, pues!



DRAMA EN EL MUELLE

¿Te sienta bien el aire del mar?

Pica-pica

En todos los niveles que hemos jugado se presta mucha importancia a los combos, pero sobre todo en el desafío que te pide que recojas una enorme bolsa de patatas. No te fíes ya que, aunque es enorme, sólo dispones de cinco segundos. Así pues, procura no perder el equilibrio y patinar a toda pastilla para pegarte el aperitivo del siglo.

Patatético. ¿Encontrar una bolsa de patatas en cinco segundos? ¿Se han vuelto locos?

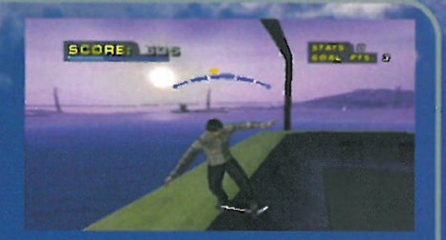


MUELLE

Presión



De momento, este juego se nos antoja bastante más complicado que las entregas anteriores, tal y como queda demostrado en el segundo nivel, ambientado en los famosos muelles de San Francisco. El recorrido consiste en una plaza central vallada que conduce a una serie de embarcaderos y pasarelas, desde las cuales puedes acceder a los tejados de los almacenes. Evidentemente, se trata de un trazado pensado para disfrutar de grandes saltos, pero la dificultad es tan grande que en más de una ocasión te entrarán ganas de estampar el mando contra el televisor.



Embárcate

El embarcadero de San Francisco es más divertido de lo que puede parecer a simple vista. En uno de los desafíos debes saltar bien alto para ejecutar una pirueta en el borde de cada embarcadero. Disfrutarás de unas vistas del puerto excelentes, y de la posibilidad de demostrar tu valía.



Embárcate. O mejor, demuestra lo que vales en el embarcadero

Marcadores de Vértigo

La saga *Hawk's* siempre ha incluido diversos objetivos que consisten en sumar muchos puntos, pero hasta la fecha lo máximo que podías conseguir era un nivel Sick (Mareante). *Hawk's 4* va mucho más allá, e incorpora marcadores Sweet (Dulce), Frenzied (Frenético) y la madre de todos los marcadores: Insane (De Locos). En el embarcadero no exigen demasiado: unos ridículos 450.000 puntos para hacer pleno en el medidor de piruetas.



Vía Crucis. En los raíles del tranvía, así como en los cables, puedes ejecutar todo tipo de saltos y grindeos

No pares, sigue, sigue. Enlaza piruetas mediante manuales y movimientos especiales si quieres alcanzar la puntuación requerida



Desgastador. Lee el desafío, ajusta las rodilleras, respira hondo y prepárate para la carrera de tu vida



Buen estómago. Una cosa está clara; si padeces de vértigo, será mejor que te retires



Esto es todo, amigos. Un simple traspié, y adiós a una excelente actuación en la zona portuaria de San Francisco

EN LA CÁRCEL

ALCATRAZ

Planea la huida de la isla de Alcatraz

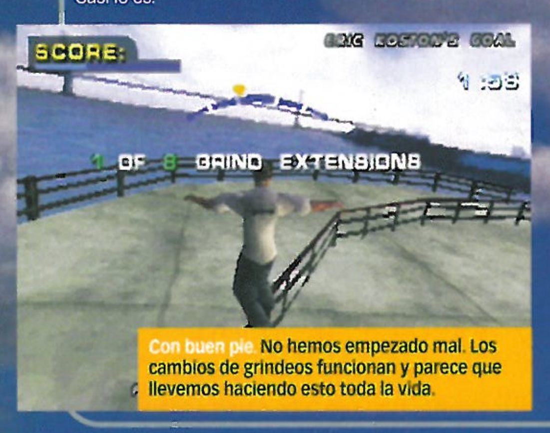


Durante muchos años, la isla de Alcatraz fue una prisión militar de seguridad situada en el centro de la bahía de San Francisco. Hoy día es una atracción turística, y en *Tony Hawk's 4* se ha convertido en el paraíso de los *skaters*. Un paraíso enorme, por cierto. Podrás explorar un montón de niveles y sectores diferentes, y aprovechar cada rincón para ejecutar las piruetas más inverosímiles. Como puedes comprobar, la vida en la cárcel es más divertida de lo que parece.



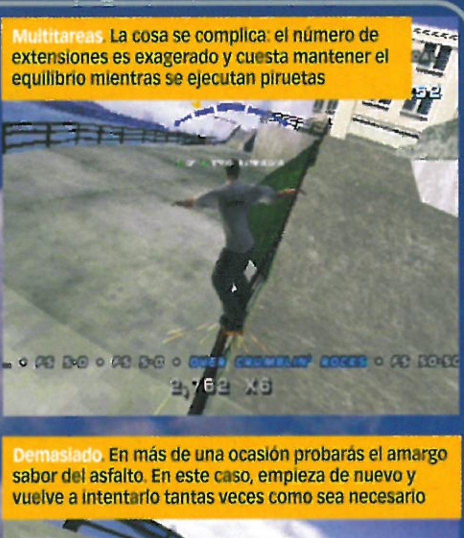
Vaya Kostón

***Tony Hawk's* ofrece otra novedad importante**: los objetivos pro. Se trata de una serie de desafíos ideados por patinadores profesionales. En Alcatraz, Eric Koston te reta a ejecutar ocho extensiones con grindeo consecutivas. Una extensión consiste en cambiar de estilo de grindeo pulsando Triángulo y trasteando el D-pad sin salirte del raíl o bordillo, al tiempo que evitas por todo los medios partirte la crisma contra el asfalto. ¿Parece imposible? Casi lo es.



Con buen pie. No hemos empezado mal. Los cambios de grindeos funcionan y parece que llevemos haciendo esto toda la vida.

Multitareas. La cosa se complica: el número de extensiones es exagerado y cuesta mantener el equilibrio mientras se ejecutan piruetas



Demasiado. En más de una ocasión probarás el amargo sabor del asfalto. En este caso, empieza de nuevo y vuelve a intentarlo tantas veces como sea necesario

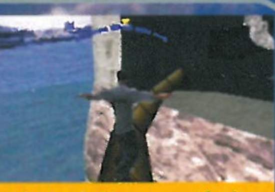


Vaya hoyo

Como siempre, en cada nivel debes superar unos cuantos fosos considerables. Los de Alcatraz son más peligrosos que los demás, ya que si fallas el movimiento acabarás despeñándote por algún risco, o bien zambulléndote en las heladas aguas de la bahía de San Francisco.



No mires atrás. Si fallas en este movimiento de traspaso acabarás besando el asfalto y perdiendo alguna pieza dental en el intento



Tubomanía. Hay un montón de canalizaciones que te alejan de la isla. Como pierdas el equilibrio, el talegazo será de órdago

Compañeros de celda

En plena prisión de Alcatraz descubrimos algunas celdas abandonadas desvencijadas. Menos mal que ahora es un destino turístico y no penitenciario, porque no nos hubiera gustado que un peligroso criminal nos robara la tabla.



Fuerza la entrada. Para entrar en las celdas, desbloquea una trampilla. Para ello deberás deslizarte sobre un interruptor



Lo que las celdas esconden... Una vez abierta la trampilla, puedes bajar a la zona de las celdas. Es oscura, pero encontrarás un montón de railes y terraplenes

Va de fantasmas. En las penumbras deberás hacer frente a una competición. Si te tiemblan las piernas estás perdido. ¡El alcaide es un tipo de armas tomar!

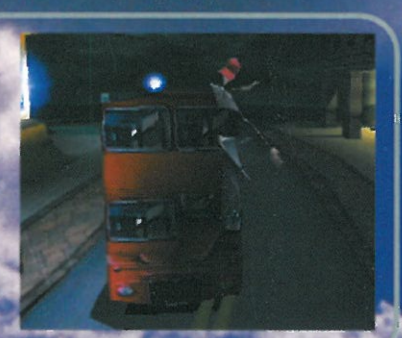


¿UN BUS ROJO?

LONDRES

La *City* más inhóspita

Presentamos un Londres digno de Jack el Destripador. Una ciudad lluviosa y amenazante. La noche reina a su antojo, hace frío, y la humedad cala los huesos: cálzate unas buenas botas y desenfunda la tabla de mayor agarre. Dispondrás de la oportunidad de enlazar un montón de movimientos que centuplicarán tu marcador. Además, podrás bajar con tu tabla a la estación del metro sin que te pongan una multa.



Nervios de Acera

Aceras. ¡Qué gran invento! No hace falta valerse de un ollie para grindearlas, y en este nivel abundan por doquier. Cuando accedas a Londres, lo más probable es que domines el grindeo por raíles a la perfección. Menos mal, ya que el potencial en este apartado es prácticamente inabarcable. ¡Ya lo sabes!



Deslízate conmigo. Una simple pulsación de _ provoca un grindeo sobre la acera. Si eres capaz de combinar diversas extensiones, tu marcador se disparará.



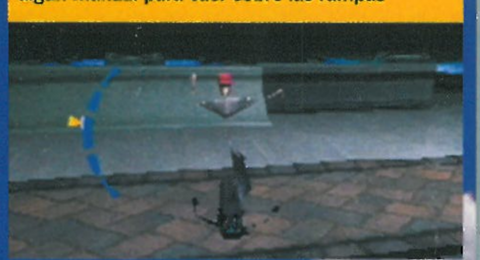
Confía en tus posibilidades. Cuando empieces a perder el equilibrio, puedes saltar y continuar con un manual Menos mal que las calles son anchas

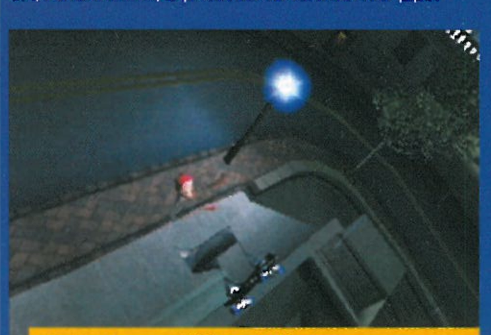
¡Que no la hubieran puesto! Cuando veas un objeto con posibilidades, como esta cabina de teléfonos, no lo dudes y aprovéchalo para grindear

Desafío Vertical

A pesar del neto dominio de los grindeos, también puedes ejecutar otro tipo de piruetas valiéndote de saltos, rampas y tuberías. A decir verdad, el nivel de Londres parece más pensado para potenciar tus habilidades callejeras que las verticales pero, ¿qué sería de un nivel sin, como mínimo, la presencia de un buen half-pipe?

Salta. Como siempre, no hay mejor manera para avanzar que aterrizar tras una pirueta vertical empleando un movimiento de vuelta atrás y algún manual para caer sobre las rampas





Medio decente. El único half-pipe en condiciones del nivel lo tienes entre la columna de Nelson y lo que parece una casa de moda



El Londres histórico. Sube por la rampa para gozar de una excelente panorámica de la columna de Nelson desde el aire.

Turismo y buena música

Londres es lo que tiene: rincones para todos los gustos, y música también para todos los gustos. Vicarious Visions ha acertado de nuevo, incorporando algunos de los rincones más pintorescos y conocidos de la capital inglesa.



El Támesis. Tan fangoso y verde como siempre. ¿No te recuerda a las series de humor de antaño?



Próxima estación. Ejecuta un manual cuando cruces el metro para no perder ripio con tus piruetas



ENTREVISTA A TONY HAWK

PSMag tuvo la oportunidad de charlar, hace ya algunos meses, con el gran Tony Hawk en una de sus pocas apariciones públicas. Quitémonos el sombrero ante el más grande de todos los _skaters_ de la historia

DATOS

FECHA DE NACIMIENTO **5 DICIEMBRE 1968**
LUGAR DE NACIMIENTO **SAN DIEGO, USA**
ALTURA **1'88 M**
PESO **77 KG**
ESTADO CIVIL **CASADO CON TRES HIJOS**
NOMBRE DE SU GATO **ZORRO**

En el escenario , la música atrona en los oídos del respetable, y los animadores no cejan en su empeño de entusiasmar al público con el impresionante cartel. Entre bastidores reina el caos, mientras decenas de periodistas y grouppies intentan captar la atención del hombre que ha decidido conceder una entrevista exclusiva para *PSMag*.
Odiados y envidiados a partes iguales, conseguimos por fin entrar en el vestuario del eterno campeón. El dios de las tablas se levanta cuán largo es y nos da un fuerte apretón de manos de bienvenida.

***PSMag*: La última vez que nos congratulaste con tu presencia en Europa fue hace siete años. ¿Crees que los videojuegos han sido los responsables del gran boom que vive tu deporte en el viejo continente?**
TH: Supongo que sí. Está claro que la saga de mis juegos ha introducido a mucha gente en el mundillo del *skateboarding*. A la gente le gusta el juego, y luego quiere probar lo que se siente a lomos de una tabla. Es algo que no esperaba la primera vez que firmé para la realización del juego.

***PSMag*: ¿Ejerce una gran influencia en el proceso de desarrollo del juego?**
TH: Puedo hacer todas las sugerencias que quiera, pero lo cierto es que Neversoft suele hacer las cosas bastante bien sin necesidad de mi ayuda.

***PSMag*: ¿Qué tipo de consejos suele dar?**
TH: Principalmente aporto nuevas piruetas y circuitos, sobre todo para que la gente pueda hacerse una idea de lo geniales que son los entornos en los que se mueve un *skater*. Pretendemos que los jugadores puedan ejecutar los movimientos en circuitos creados a imagen y semejanza de sus homólogos reales.

***PSMag*: Cambiando de tema, ¿qué se siente al trabajar en la nueva película de _Jackass_.**
TH: Es genial. En un momento dado, Jonny (Knoxville) alquila un coche. Se lo llevan a un taller, lo preparan con barras antivuelco y cosas por el estilo, y compiten con él en un circuito de turismos de choque. ¡Pero lo mejor es que al final lo devuelven a la casa de alquiler!

***PSMag*: ¿Cuál es tu papel?**
TH: Bam Margeera y yo vamos caracterizados de obesos que intentan patinar sobre una rampa y que lo único que consiguen es caerse una y otra vez. Fue muy duro, ya que el traje casi me provoca una lipotimia.

***PSMag*: ¿Es eso lo más estúpido que has hecho en tu vida?**
TH: No, hace un par de años salte sobre un par de edificios de siete plantas.

***PSMag*: ¿Por qué le pones a tus piruetas el nombre de Madonna?**
TH: Sólo hay una pirueta que lleve su nombre (la Madonna). La razón es muy sencilla: yo pretendía hacer algo muy moderno, y no soy capaz de pensar en nadie que siempre esté tan a la moda como la genial Madonna.

¿sabías que?

Tony pasó al circuito profesional a los 14 y se retiró a la tierna edad de 31
Su padre, Frank, financió la creación de la Californian Amateur Skateboard League y la American National Skateboard Association
El bajón que sufrió este deporte entre los años 1991-1996 forzó a Tony a abandonar el circuito profesional. En ese período se dedicó a sacar a flote a su empresa Birdhouse
En 1999, Tony se convirtió en el primer _skater_ capaz de ejecutar un 900 (un giro de 900º en pleno salto)
Tony publicó su autobiografía, _HAWK – Occupation: Skateboarder_ en el 2000
Apareció en la cuarta entrega de _Loca Academia de Policía_

***PSMag*: ¿Habéis pensado ya en los planes de la saga a largo plazo? Al fin y al cabo, has firmado con Activision hasta el 2015. ¿Veremos a un Tony Hawk de 45 años a bordo de una tabla flotante futurista?**
TH: ¡Espero que no! Sé que la gente no espera demasiado de *Tony Hawk's 4*, pero están muy equivocados, ya que ofrecerá muchas novedades y será muy superior a la tercera entrega.
Tras estas amables palabras, Tony se salió a escena para satisfacer a su público, y deleitar a los presentes con las piruetas que han hecho historia. ¡Ahora ya sabemos por qué es el *skater* más famoso del mundo!

PRÓXIMAS INSTALACIONES

ReM3D3 A.T.C. | **MADRID** ReM3D3 A.T.C. | **GALICIA**



CENTRO DE ESTUDIOS DE ANIMACIÓN 3D

MÓDULOS INTENSIVOS.

- SOFTIMAGE|XSI **101** (30 horas)
  Iniciación en las técnicas de animación 3D por ordenador.
- SOFTIMAGE|XSI **201** (40 horas)
  Conocimientos fundamentales para el animador profesional.
- SOFTIMAGE|XSI **301** (45 horas)
  Técnicas de especialización en Dirección técnica y Animación de personajes.
- SOFTIMAGE|XSI **102** (30 horas)
  Técnicas de especialización en Materiales, Iluminación, Composición y Render.

MASTER DE ANIMACIÓN 3D Y EFECTOS ESPECIALES.

- Los **cuatro módulos** y las **prácticas** de este Master, junto con el desarrollo del **proyecto DEMO**, que se realiza a lo largo de las **7 semanas de curso**, componen una formación que consolida a cada uno de los alumnos, como **profesional dentro del mundo de la animación 3D y los Efectos especiales.**

LIBROS DE ANIMACIÓN 3D EN ESPAÑOL.

- A partir de octubre podrás reservar los libros de **Anthony Rossano**, Mesmer Inc. (USA) **"Illuminated Fundation"** y **"Illuminated Character Animation"** de Softimage|XSI, traducidos y adaptados al castellano por **Javier Alonso** (SI|XSI Certified Instructor) y **ReM3D3 Team** de REALeMOTION Studios, SL.

FORMACIÓN A DISTANCIA.

- Módulos disponibles en nuestro **sistema web** a partir de octubre Softimage|XSI Fundación y Softimage|XSI Master de Materiales, Iluminación y Render.

RECURSOS GRATUITOS WEB.

- **Tutoriales** en español, **modelos** 3D, **escenas** de estudio, **herramientas** complementarias, todo el material con sus explicaciones **en castellano.**

www.rem3d3.com

ReM3D3 A.T.C.
(AUTHORIZED TRAINING CENTER)

- Uno de los 5 Centros europeos donde podrás conseguir tu Titulación Certificada por Softimage(CANADÁ) . Módulos XSI|101 y XSI|201.

www.softimage.com/Education/XSI/ShortTermCourses/Locations.htm#Europe

- Estaciones de trabajo sobre Wildcat VP **3D**labs.
- Sala de post-producción de Video y Sonorización, de apoyo para completar las DEMOS de cada alumno.

SOFTIMAGE
AUTHORIZED TRAINING CENTER

REALeMOTION Studios, SL.
Edificio Argenta, c/ Ezcurdia, 194 . bajo 6 . 33203 . Gijón . Asturias
Telf/Fax: 985 338 563 . xsi@realemotion3d3.com
www.rem3d3.com





AUTHORIZED TRAINING CENTER





TONY HAWK'S PRO SKATER 4

El halcón más adorado vuelve a las rampas de un salto.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **39,95 €**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **VICARIOUS VISIONS**
RESTRICCION DE EDAD **NO**
JUGADORES **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS...

TONY HAWK'S 3
PSMag61, 8/10
La tercera aparición de Tony flojeó bastante en el apartado gráfico. Pero era muy divertida

MAT HOFFMAN'S PRO BMX
PSMag55, 9/10
El único juego de BMX que merece la pena. Y mucho



A tutiplén. Tienes siete niveles para pasártelo pipa





COMBINA LAS PIRUETAS
¡En la variedad está el gusto! Sufrirás una penalización si repites siempre las mismas piruetas. Será mejor que varíes de vez en cuando con grindeos, derrapes de cola y grindeos picados. ¡Renovarse o morir!



Equilibrio. Como siempre, los grindeos y los «manuals» pecan de inestabilidad


El talegazo. ¿Estás loco? Es que estos chavales pillan una tabla y se piensan que pueden volar...

¿No te parece divertido? Cada vez que aparece una nueva entrega de *Tony Hawk* uno se pregunta por qué. ¿Qué puede ofrecer que no hayamos visto hasta la fecha?

A primera vista, pocas novedades puede presentar un juego de monopatines. ¿Se limitan acaso los desarrolladores a aprovecharse del buen nombre de Tony para lanzar secuela tras secuela y llenarse los bolsillos? Puede ser. Pero si quieres conocer la respuesta a estas y muchas otras cuestiones, vas a tener que leerte el artículo de cabo a rabo.

Analicemos los hechos. En primer lugar, la cuarta entrega de Tony ofrece suculentos cambios. El más destacado es el fin del límite de tiempo en los niveles. En su lugar, descubrimos iconos de objetivos repartidos por doquier. Si asumes una de estas tareas, se dispara una cuenta atrás. Se trata de un gran avance, ya que acaba de una vez por todas con la antigua pesadilla que suponía verse obligado a completar un objetivo antes de finalizar el nivel. Ahora puedes intentar tantas veces como quieras el mismo desafío. Si fallas, basta con volver a empezar sin tener que pasar por el proceso de carga del nivel. Mejor aún; si a mitad de un desafío sabes a ciencia cierta que vas a ser incapaz de superarlo a tiempo, puedes accionar la pausa, seleccionar «reintentar objetivo» y empezar de nuevo. Es una forma mucho más divertida de afrontar el juego, y supone un paso adelante de gigante en cuanto a la mecánica se refiere.

Pero bueno, seguro que lo que más te interesa son las acrobacias, así que dejemos de marear a la perdiz. Como siempre, los «manuals», los reenganches y los grindeos están a la orden del día. Cuando te acostumbres a enlazar unos con otros, formando una cadena fluida, empezarás a conseguir marcadores de

«El tiempo límite de los niveles ha desaparecido»

Impepinables de Hawk's 4

Desarrolladores, id tomando nota, porqué éstas son las peticiones de los incondicionales.

Realizamos una encuesta entre nuestro personal para averiguar qué elementos les gustaría ver en *Hawk's 4*. Algunos querían disfrutar de un nivel ambientado en su barrio, pero los únicos que verán satisfechos sus deseos serán los británicos, ya que Londres aparece en uno de los niveles. Las peticiones fueron muchas y muy variadas. Aquí os presentamos las que más nos han llamado la atención.

- **«No estaría de más un nivel ambientado en una fábrica, repleta de camiones y obstáculos»**
- **«Estaría bien poder grabar tus propias canciones en el juego y guardarlas en una tarjeta de memoria»**
- **«Me gustaría poder diseñar mis propias tablas, y ponerles nombre»**
- **«Un nuevo editor de películas que te permitiera editar vídeos, colocar las cámaras a tu antojo, seleccionar la música y demás»**
- **«Un nivel ambientado en la casa de alguien, para que pudieras grindear por la pica del lavabo, realizar alguna pirueta en la cocina, o irrumpir en el hogar de los vecinos»**



Pena de suerte. Accede a Alcatraz y disfrutarás de toda una isla para hacer el bestia



Tú puedes. Si ves un grindeo en potencia, haz todo lo que esté en tu mano para ejecutarlo

SÍ HAY VUELTA ATRÁS

Un pasito para el frente, y un pasito para atrás
Si te atascas en un desafío y no te ves capaz de superarlo, tómate un respiro. Vuelve a un nivel anterior y busca un objetivo a tu alcance. A veces surte efecto y, al reintentarlo, todo sale mejor

escándalo. Uno de los métodos que, por ejemplo, te permitirá centuplicar tu marcador con rapidez, consiste en enlazar un buen número de piruetas con «manuals» y reenganches en un *half-pipe*. A diferencia de los grindeos eternos sobre barandillas, es un proceso que no presenta tantos problemas. Cuando ejecutas un «manual» entre acrobacias, tu medidor de equilibrio no tiene tiempo de volverse inestable, de modo que mientras demuestres los reflejos necesarios para realizar pirueta tras pirueta, puedes casi eternizar tu retahíla de movimientos.

Evidentemente, no todas las tareas consisten en lograr marcadores estratosféricos. De hecho, muy pronto descubrirás que el juego está pensado para poner a prueba tu destreza con todos los recovecos del mando. En algunos desafíos deberás buscar un salto sobre cierto agujero; en otros tendrás que recoger ítems. De este modo, aparte de mejorar tus habilidades sobre la tabla, descubrirás qué apartados debe mejorar tu patinador, y estudiarás a fondo todos y cada uno de los niveles. Y es que un conocimiento exhaustivo del entorno resulta vital para encadenar secuencias portentosas.

Los niveles son complejos y bien estructurados, y ofrecen horas y horas de exploración y experimentación. Como cabría esperar de un juego de *Tony Hawk*, los niveles son temáticos, y puedes elegir, hasta cierto punto, el orden en que prefieras afrontarlos. A medida que completas los objetivos de cada nivel, el juego lleva la cuenta por puntos de tus éxitos. Puedes invertir estos puntos para acceder a nuevos niveles. Cuando hayas recogido los puntos imprescindibles en el primer nivel, por ejemplo, puedes abrir cualquier nivel de la siguiente manga (hay tres niveles de dos mangas en total). Sin embargo, cada tramo cuenta con su propio nivel de dificultad, de modo que no estaría de más irlos superando en orden ascendente.

A medida que superes niveles, descubrirás

PUEDES...



BUSCAR EL SITIO IDEAL
Para enlazar una serie de grindeos y manuales necesitarás dar con el lugar adecuado para hacerlo. Una hilera de bancos que conduzca a un *half-pipe*, por ejemplo, otorga el espacio y el mobiliario necesario para tus intereses.

Libre como un pájaro. ¿Como un halcón, tal vez? Desde los aires disfrutarás de los mejores paisajes





El paraiso es un half-pipe

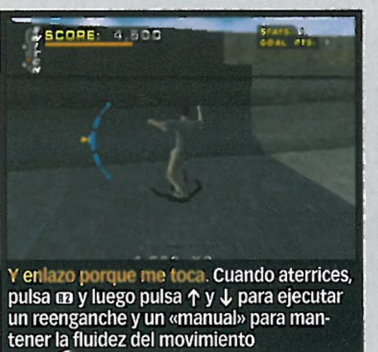
Tú puedes lograr marcadores de escándalo como los del mismísimo Hawk. Lo único que debes hacer es pulsar la dirección adecuada, y seguir nuestros consejos



Importa el dónde. En primer lugar, busca un half-pipe amplio en el que las rampas estén bastante cerca unas de otras



Una cuestión de altura. Lánzate a los aires y ejecuta un par de piruetas en pleno vuelo



Y enlazo porque me toca. Cuando aterrices, pulsa R2 y luego pulsa ↑ y ↓ para ejecutar un reenganche y un «manual» para mantener la fluidez del movimiento



Suma y sigue, suma y sigue. A continuación, «manual» y a por la rampa de enfrente. Un nuevo vuelo, y venga a sumar puntos. Muchos puntos



En el filo. Un deslizamiento arriesgado, como este sobre una tubería oxidada de Alcatraz, suelen premiarse con una nueva tabla, o con algún puntillo de estadística



Rana-man. Con tanto salto no me extraña que puntúes



La casa por el tejado. Lógico. Con una tabla entre los pies no se me ocurre nada más sensato

que algunos objetivos son realmente complicados. Cuando te toque enfrentarte a uno y no seas capaz de superarlo, no pasa nada, ya que puedes regresar a niveles anteriores y probar con las tareas que no habías completado hasta ese punto. Por lo tanto, es muy difícil que se dé el caso de llegar a un objetivo que te impida el acceso a nuevos niveles. En resumidas cuentas, una propuesta entretenida porque

«Descubrirás que algunos objetivos son realmente complicados»

PUEDES...



TOMAR ATAJOS
En muchos niveles hay atajos secretos que te permiten superar el nivel con mayor rapidez. Busca en las puertas oscuras, en los túneles pequeños... En cualquier rincón que parezca sospechoso, vamos. Lo peor que puede pasar es que te veas arrojado a otra parte del nivel en menos que canta un gallo.

sí. Técnicamente, es mejor que *Hawk's 3*, ya que en ningún momento la pantalla se encuentra tan repleta de acción como para que lo acabe pagando la frecuencia de cuadros. Además, los controles parecen más intuitivos. En esta ocasión resulta más sencillo ejecutar los manuales y reenganches, y la frustración de entregas anteriores queda en el olvido, pues sientes en todo momento que controlas a tu patinador al cien por cien. Así pues, y a pesar de andar un tanto escaso de originalidad, *Hawk's 4* es una experiencia de primera, y se nos antoja mucho más elaborado que *Hawk's 3*. Vale que los años no pasan en balde ni por el mismísimo Tony, pero este juego esconde unos cuantos ases ganadores bajo la manga. ¡Muy recomendable!

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 8
Niveles atractivos y nítidos

● JUGABILIDAD 9
Rápido y afinado... El mejor hasta la fecha

● ADICTIVIDAD 8
Un poco más fácil que *Hawk's 3*

CONCLUSIÓN

El Pro Skater más completo hasta la fecha. Juega, ámalo con pasión, y pélate las rodillas



Minijuegos reunidos. Seguro que pensabas que eso de «marcar el terreno» que hacen los animales, se hacía de otra forma. ¡Malpensado!

El juego de la silla. Cuatro dinosaurios y tres cuevas. Uno se achicharra. Después, tres dinosaurios y dos cuevas. Uno se achicharra. Adivina qué pasa después.

DINOMASTER

Dichosas lluvias de meteoritos. Así uno no puede hacer amigos.

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **19, 99 €**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**
DESARROLLADOR: **LSP**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **NO**
IDIOMA: **TEXTOS EN CASTELLANO (SIN VOCES)**
JUGADORES: **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

CRASH BASH
PSMag 48, 8/10
¿Minijuegos variados para cuatro jugadores? Esto es lo que buscas.

WINNIE THE POOH
PSMag 60, 7/10
Aunque, si lo que quieres son minijuegos más facilones, tal vez prefieras esto.

Disney ya lo demostró en el pasado: ser un joven dinosaurio en plena etapa de transición climática no es vida fácil. En casos como ése, uno no tiene tiempo para abandonarse a los placeres de la infancia, la alegría y el juego. Sólo la permanencia de la especie es importante. La meta es la supervivencia. Y si para ello tienes que cargarte a tus semejantes, o a otras especies en vías de extinción, pues mala suerte.

Ésa es, al menos, una forma de explicar de qué va *Dinomaster*, aunque a decir verdad, la cosa es todavía más sencilla: ganar minijuegos. Diferentes minijuegos para uno o cuatro jugadores, pero siempre con cuatro personajes en acción a la vez, como en *Crash Bash* o *Winnie The Pooh*. Ya juegues contra la CPU o contra adversarios humanos, competir y sobrevivir es la meta en todos los casos. Pero los minijuegos en cuestión, aunque se desarrollan en un «tablero» similar, pueden ser de varios tipos. Si en uno basta con deshacerte de tus «amigos» a cabezazo limpio, o echándoles del tablero, con la ayuda de algunos ítems de vida o velocidad; en otros tendrás que protegerte de una lluvia de meteoritos a tiempo, en pequeñas cuevas, dejando que a los demás les parta un rayo (en este caso, una roca incandescente, que, para el caso es lo mismo). Empujar rocas contra los otros tres bichos, evitar que te empujen fuera del escenario, protegerte, recoger ítems, marcar terreno... Todos los minijuegos son variados y originales.

Pero aparte de eso, ¿qué queda? Éste, como le sucedía a *Crash Bash*, no es un título recomendable para alguien que no pretenda utilizarlo con un Multi-Tap y unos amiguetes. Los niveles son originales, pero escasos; y la IA de la CPU no es tan impredecible como debería. Lo mejor siempre es jugar contra humanos, como suele suceder en los juegos «de naturaleza multijugadora». Pero es que, aun así, *Dinomaster* está lejos del nivel de calidad de *CTR* o *Crash Bash*. Gráficos flojos, niveles escasos, una jugabilidad muy reducida para un solo jugador y, encima, problemas de control. ¡Tu dinosaurio no siempre hace lo que le ordenas con el mando! A veces no le da la real gana de encararse en la dirección que le indicas, y claro, tus enemigos lo aprovechan para darte tu merecido.

Es uno de los mejores juegos para PSone que hemos visto últimamente, porque lo cierto es que la oferta para la consola pequeña de Sony no está para tirar cohetes. Sin embargo, *Dinomaster* es pobre en las comparaciones, y no tan largo o profundo como debería ser. Sus desarrolladores ni siquiera se han tomado la molestia de idear un argumento para cada personaje, se han limitado a contarte la misma historia de todos ellos, cambiando sólo el nombre en cada caso. Ante semejante falta de interés por parte de sus creadores, ¿qué durabilidad se podría esperar?

VEREDICTO



GRÁFICOS 6
Siempre iguales

JUGABILIDAD 7
Tu dino no te hace siempre caso

ADICTIVIDAD 7
Minijuegos originales

CONCLUSIÓN

Con unos cuantos niveles más y un poco más de tesón por parte de sus creadores, Dinomaster podría haber sido un título multijugador de calidad.



DIGIMON WORLD 2003

Un enorme RPG que pondrá a prueba tu Digidestreza

DATOS



DISPONIBLES **SÍ**
PRECIO **29,95 €**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR **BANDAI**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

DIGIMON RUMBLE ARENA
PSMag67, 8/10
Un juego de los Digimon que toma al asalto el campo de batalla

BREATH OF FIRE IV
PSMag57, 8/10
RPG de estilo anime con muchas posibilidades



Por mucho que denostes la montaña de productos de *merchandising* que rodea al fenómeno de los personajes Digimon de Bandai, debes reconocer que los juegos para PSone no están nada mal. En el año que está apunto de expirar, Bandai nos ha regalado un excelente clon de *Super Smash Bros* (*Rumble Arena, PSMag67*, 8/10), y un juego de cartas más que decente (*Digital Card Battle, PSMag67*, 7/10).

Muchos pensarán que los videojuegos que protagonizan los Digimon son cosa de niños, pero en *PSMag* nos los tomamos muy en serio. Y tú también deberías hacerlo. Presentamos *Digimon World 2003*, el cuarto y, hasta la fecha, más ambicioso Digijuego para PSone. A primera vista parece un concurso insulso de muñecos de peluche cubistas, pero basta dedicarle un poco de tiempo para descubrir que es un diamante de jugabilidad en bruto. Hablamos de un JDR. Ya sabes: niveles enormes, escenarios enormes, jugabilidad casi eterna y, a pesar del título, nada parecido al *Digimon World* (*PSMag48*, 7/10) tipo Tamagotchi del 2000.

En el arranque, tú y tres amigos más conoceréis el cibermundo de los Digimon gracias a una serie de escenas de vídeo de unos 25 minutos (ármate de paciencia, porque en *DW2003* las prisas no están bien vistas). A continuación, deberás elegir a tu Digimon (de entre tres disponibles) y, por fin, dará comienzo la aventura.

Y el objetivo del juego es... Pues, para ser sinceros, es clavadito a *Pokémon*. Al principio eres un humilde entrenador... ¡uy, perdón!, queríamos decir *domador* de Digimon. Debes recorrer el mundo, enfrentarte a unos cuantos Pidge... estoo... *Tapirmons*, fortalecer a tus Digimon y, en última instancia, convertirte en el maestro más respetado de entre todos los amansadores de Digimon. No obstante, si queremos ser justos no podemos faltar a la verdad, y lo cierto es que este juego ofrece más posibilidades que cualquier entrega de las criaturitas de Nintendo. Para empezar, el aspecto del juego es impecable: gráficos anime de brillante colorido, y unos personajes de excelente factura, aunque algo pequeños. Se trata, en definitiva, de un JDR serio, que sufre un mal comparable al de la chica que se muere por tus huesos pero que se harta de decirte que eres demasiado joven para ella, o al tipo que no hace otra cosa que perjurar que odia a los Digimon, cuando en realidad los adora con pasión. Sin embargo, a diferencia de estos dos ejemplos, *DW2003* puede permitirse el lujo de reírse de sí mismo. La trama no se limita a verte crecer como domador de Digimon, sino que también te enzarza en una batalla librada para derrotar a unos ciberte-



PISTA CLAVE

El cambio justo

A diferencia de *Pokémon*, *Digimon 2003* no te penaliza por sustituir en mitad de una pelea. Inicia un enfrentamiento con un Digimon débil, cámbialo antes de empezar, pero no pierdas los puntos.



Aserejé. Pedazo de bailarín

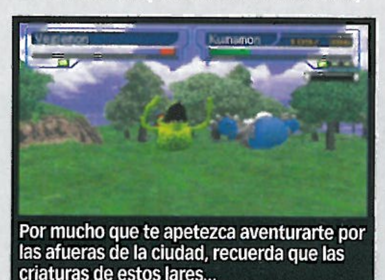


«Gráficos *anime* de brillante colorido, y unos personajes de excelente factura»

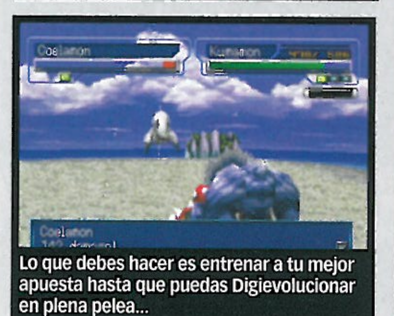
Premio para el mejor

Cada cosa en su momento: mantén la calma y no te precipites a la hora de enfrentarte a los monstruos

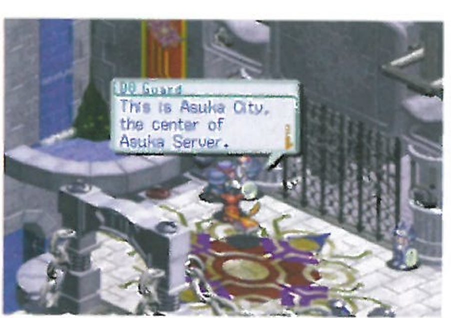
La clave para lograr un avance progresivo en *Digimon World 2003* consiste en elegir bien las peleas. Si te alejas demasiado de la zona del Central Park y te acercas a las afueras de Asuka City sin la dosis adecuada de entrenamiento, las consecuencias pueden ser desastrosas, ya que los Digis salvajes más insólitos son terriblemente duros de pelar. Sin embargo, en cuanto una de tus criaturitas haya Digievolucionado, el cibermundo de los Digimon y un montón de puntos de experiencia estarán a tu alcance.


Por mucho que te apetezca aventurarte por las afueras de la ciudad, recuerda que las criaturas de estos lares...


... suelen merendarse a tus novatos Digimon sin despeinarse. Game over.


Lo que debes hacer es entrenar a tu mejor apuesta hasta que puedas Digievolucionar en plena pelea...


... En ese momento, lanza tu ataque especial. Recuerda que debes compartir los puntos de experiencia.










Solvente. La clave está en criar a tu Digimon

rroristas (los AoA), además de proponerte un buen puñado de subjuegos. En *Digimon World 2003* no hay nada predecible: cualquier cosa, por extraña o absurda que parezca, puede llegar a ocurrir.

Pero si en algo supera con creces a sus rivales de Nintendo, es en la mecánica. Pongamos las batallas como ejemplo: Como cada Digimon dispone de un elemento, y puede Digievolucionar varias veces, además de ser capaz de combinarse con otros Digimon para crear híbridos súper poderosos, las posibilidades tácticas son prácticamente inabarcables. Si además sumamos los ítems y las habilidades especiales que los Digimon pueden ir adquiriendo, el Digiuniverso se torna tan complejo como complejo puede llegar a ser cualquier mundo de Square.

Sin embargo, tanta enormidad acaba pagando las consecuencias. El problema se llama accesibilidad. Cualquiera puede alquilar una copia de *Rumble Arena* y disfrutarla desde el primer minuto. Pero este RPG te obliga a conocer a fondo a tus Digimon. Será muy difícil que *Digimon 2003* atraiga a muchos neófitos, ya que el ritmo del juego es demasiado lento. Necesitarás un mínimo de cuatro horas para adocenar a tu Digimon (debe alcanzar el nivel cinco para Digievolucionar) y conducirlo a los alrededores de Asuka City. Por lo tanto, estamos hablando de cinco o seis horas de partida antes que empiece a pasar algo interesante.

Sin embargo, cuando *Digimon 2003* ya ha calentado motores, se transforma en una bestia impresionante. Ofrece grandes personajes, ataques especiales de primera y algunos toques de humor y autocrítica excepcionales. Lástima que, aunque se trate del juego más ambicioso de la saga Digi, sea también el que menos probabilidades tenga de triunfar entre los no iniciados. Estás avisado: si te lo compras, recuerda que deberás armarte de paciencia para sacarle partido.

PUEDES...



● ENTRENAR DIGIMON
Aunque el nivel de destreza de tu Digimon aumenta con cada pelea que gane, para sacarle el máximo provecho deberás visitar con asiduidad el gimnasio de Leomon. Entre el equipamiento deportivo encontrarás sacos de boxeo, esterillas, y clases de salto y yoga.



● VER A UN DOCTOR
En un claro guiño a *Pokémon*, en *Digimon 2003* también puedes acudir al Dr. Kadomatsu para solventar los problemas de crecimiento de tus Digimon. Dirígete hacia el este de la ciudad para dar con él.

● PIDE ALGO DEL MENÚ
El menú de lucha te permite cambiar, Digievolucionar, usar pociones sanadoras, desatar movimientos especiales y lanzar ataques contra los Digimon salvajes... ¡Ah!, y salir corriendo.



ELIGE Y COMBINA

Uno para todos, y todos para ti

Al empezar la partida, puedes elegir a uno de entre tres grupos de tres. Los hay de todo tipo: equilibrados, luchadores (como los de la captura), y Maníacos. Que son los que más nos gustan



VEREDICTO

PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 7
De buena factura, pero sencillos.

● JUGABILIDAD 7
JDR tradicional, algo más liado al final.

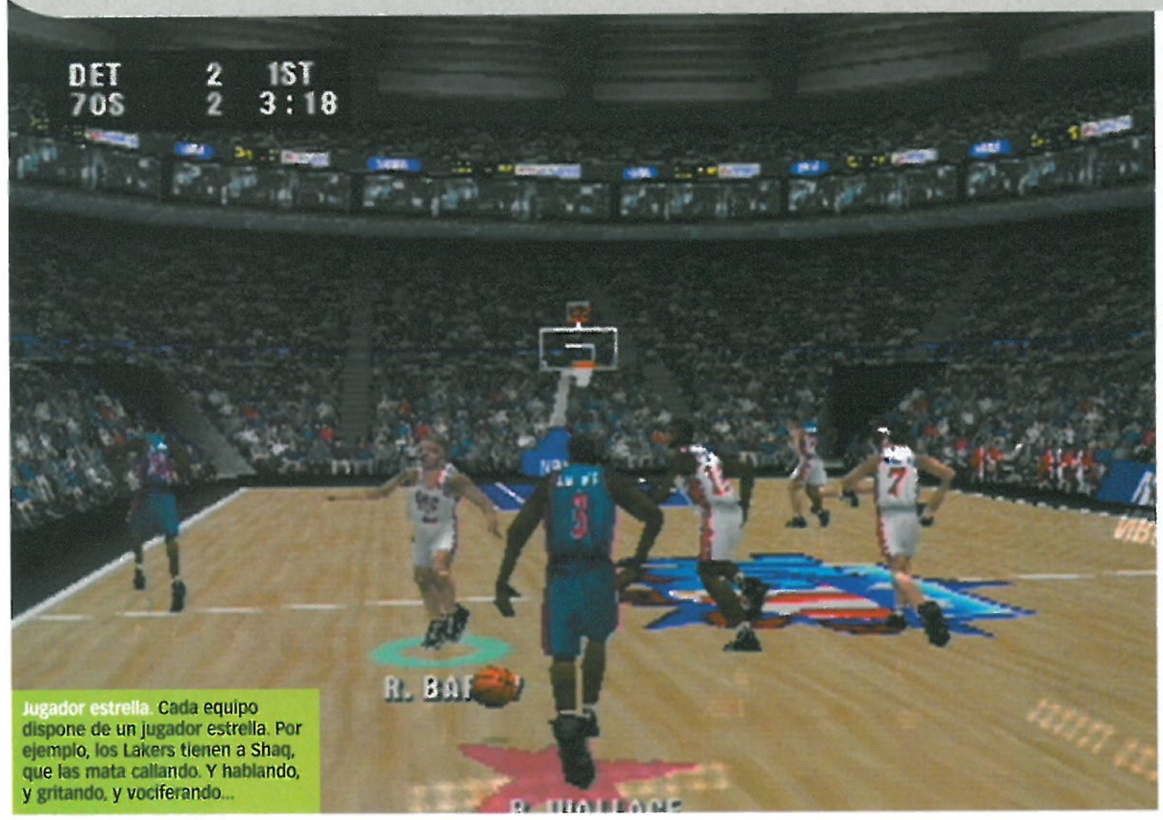
● ADICTIVIDAD 8
Muy grande. Y muuuuuuy lento.

CONCLUSIÓN

RPG complejo repleto de posibilidades pero tal vez demasiado lento







Jugador estrella. Cada equipo dispone de un jugador estrella. Por ejemplo, los Lakers tienen a Shaq, que las mata callando. Y hablando, y gritando, y vociferando...



Nada de zona. Te penalizarán si te pillan flotando cerca de la botella. Eso sí, procura no atestarla



Sigue al balón. Hay un montón de enfoques de cámara a tu disposición. Elige el que mejor te funcione.

NBA LIVE 2003

Un buen partido, pero sin sorpresas

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **39,95 €**
DISTRIBUIDOR **EA**
DESARROLLADOR **EA**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
JUGADORES **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS...

NBA LIVE 2002
PSMag60, 7/10
Es la edición del año pasado, pero prácticamente no notarás la diferencia

NBA HOOPZ
PSMag53, 7/10
La versión arcade de Basketball. Menos simulación, y más diversión

Se nos podría tildar de mentirosos si dijéramos que *NBA Live 2003* es un juego original (ya que la saga se remonta a una entrega anual desde 1996), pero lo cierto es que ambición no le falta.

EA ha intentado embutir tanto esplendor gráfico como permite el motor de la PSone, hasta el punto de plasmar incluso a los entrenadores de la temporada 2003 de la NBA que no dejan de gesticular en los banquillos. El problema es que semejante nivel de detalle atesta la proporción de cuadros y perjudica a la definición.

Está muy bien eso de disfrutar de la animación facial de Shaq, y las detalladas texturas de su musculatura prodigiosa cuando se cuelga del aro te dejarán boquiabierto, pero no hasta el punto de revisarlo de nuevo en una repetición entrecortada que sigue la jugada cuadro a cuadro.

En el aspecto sonoro, la cosa está más equilibrada: los comentaristas vociferan más de 5.000 frases distintas, siempre acordes a la acción de la cancha. Son tan acertados que incluso llegarán a darte el toque cuando te vengan mal dadas: «Los Lakers deberían intentar asegurar el rebote». Si hasta son capaces de apuntar los puntos débiles de las defensas rivales.

El problema real es que se trata del refrito anual del mismo juego de siempre. Gozar de los equipos puestos al día está muy bien, pero se nos antoja un cambio insignificante respecto a la entrega del año pasado. La oportunidad de refinar de forma constante un juego debería redundar en productos de gran calidad, pero *Live* se limita a mejorar el apartado gráfico año tras año, a añadir unos cuantos sonidos más y ¡hala!, a la calle. Sigue sin demostrar la fluidez y diversidad que debiera, y todavía está muy limitado: no es más que un juego de pases que siempre acaba con un mate. No se potencian los robos, de modo que la defensa y el ataque se van alternando sin sobresaltos; es como si se tratara de una simple tanda de penaltis. Para acabar, diremos lo de siempre: si ya dispones de un juego de *NBA Live*, (2001 o 2002), no tiene ningún sentido comprarse esta nueva entrega. Sin embargo, si jamás has gozado del deporte de la canasta en tu casa, seguro que te lo pasarás pipa. ¡Pero no esperes ninguna sorpresa! ●

Mate monstruoso. Los mejores momentos desde debajo del aro cuentan siempre con la inefable repetición. Para que babees

«Semejante nivel de detalle atesta la proporción de cuadros y perjudica a la definición»

VEREDICTO

PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 5
Detallados pero entrecortados.

● JUGABILIDAD 5
Corre hacia la izquierda, mata el balón.

● ADICTIVIDAD 7
Muchos modos, algunos multipartidas

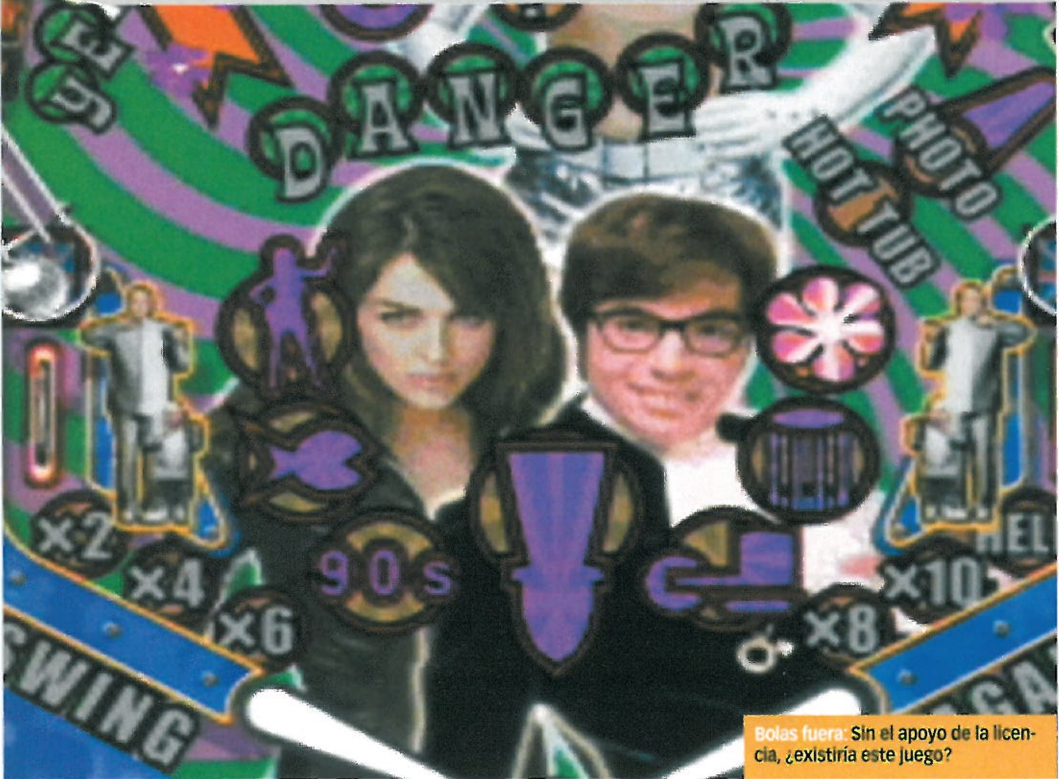
CONCLUSIÓN

Poco más que una actualización estadística de la versión del año pasado



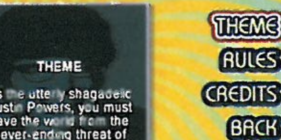

aDeSe
+18

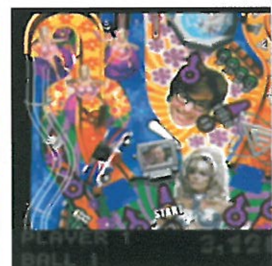



Bolas fuera: Sin el apoyo de la licencia, ¿existiría este juego?


¡Vaya caretos!: Aparecen personajes de las dos primera pelis. ¿Y por qué no de la tercera?







AUSTIN POWERS PINBALL

¿Una máquina del millón con el careto de Austin Powers?



El juego que me achuchó: Y que, acto seguido, pasó a la estantería

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **15, 95 €**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **GOTHAM GAMES**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA: **MANUAL EN ESPAÑOL**
JUGADORES **UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS...

TRUE PINBALL
PSMag15 7/10
Un simulador completito

BUST-A-MOVE 2
PSMag15 7/10
Sin maquina de pinball, pero con bolitas... y de lo más divertido



Aunque parezca imposible de creer, algunas actividades de este loco mundo que nos ha tocado vivir no pueden mejorarse en su conversión al universo consolero. De verdad, por mucho que una actividad del mundo real parezca hecha a la medida de un videojuego, su versión poligonal no siempre es la adecuada. Ocurre con las conversiones y con los videojuegos basados en películas: no siempre quedan *igual* que el original. Alguna vez ganan, pero la mayoría de las veces pierden.

Las máquinas del millón son otro buen ejemplo. En la vida real, la diversión está asegurada. Los salones recreativos siempre cuentan con alguna. Por lo tanto, un videojuego sobre máquinas del millón debería ser una pasada, ¿no? *Austin Powers Pinball* es este tipo de videojuego, pero hay algo que decir de entrada, y es que buena parte del atractivo de una máquina del millón se encuentra en la misma máquina: la sensación de peso de la bola en movimiento, las lucecitas de la pantalla frontal, el tacto

LAS CHICAS POWERS

Las chicas Powers caen rendidas a los pies del agente secreto más moderno del mundo. ¿Cuál es su secreto? El Mojo. Muchos pagarían un precio muy alto para saber cómo lo hace, como el primo del redactor jefe, por ejemplo, que ha visto las películas cincuenta veces seguidas, a ver si lo descubría. Todavía está en ello.


Foxy Cleopatra (Beyoncé Knowles), una de sus muchas ex novias se convierte en detective para ayudarle en Miembro de oro


Elizabeth Hurley, la primera chica Powers



Pantalla partida Jamás verás en pantalla la mesa del millón

EL EXPEDIENTE POWERS

Austin Powers es un agente secreto británico que viaja por el tiempo. Una especie de James Bond, pero vestido en plan sesentero y... feo. Aunque tiene un no-sé-qué, un encanto especial, que hace que todas las mujeres se vuelvan locas por él. Su mayor enemigo es el doctor Maligno, empeñado en conquistar el mundo y, de paso, acabar con Austin Powers. Viajes en el tiempo, aventuras disparatadas y personajes de lo más estrafalario, son parte del universo Powers. Hasta ahora, Austin Powers ha sido el protagonista de tres películas: *Austin Powers* (1997), *La Espía que me achuchó* (1999), y *Austin Powers y el Miembro de Oro* (2002), y siempre ha estado muy bien acompañado. Las «chicas Powers» no serán tantas como las chicas Bond, pero no tienen nada que envidiarles. Liz Hurtley, Heather Graham y Beyoncé Knowles –componente del grupo Destiny's Child– son algunas de las féminas que se han sentido atraídas por el patilludo héroe.

de los botones, el ruido de la bola al golpear en la goma de las palas, el petardazo que se oye al conseguir una bola extra... sensaciones que se difuminan en la versión virtual. Y no es que se trate de un juego malo. Vamos a él: ofrece dos máquinas diferentes basadas en las dos primeras aventuras del psicodélico espía, acompañadas de cortes sonoros de las películas, 14 misiones y un montón de extras a partir de los personajes y los escenarios de la saga. Por lo tanto, en pantalla se iluminarán las ocurrencias más graciosas de Austin, podrás perseguir a Mini-Yo y Gordo Cabrón por las rampas, y cosas por el estilo. ¿Puedes imaginártelo? Como suele pasar en este género, en pantalla sólo aparece la mitad de la mesa del millón, y la cámara se va desplazando (con gran suavidad, todo sea dicho) siguiendo la trayectoria de la bola.

Es una opción comprensible, pero también es cierto que fallarás más de una pegada por culpa de ella. En resumidas cuentas, si quieres disfrutar de una máquina del millón, será mejor que te pases por un salón recreativo y disfrutes con alguna máquina de verdad; y si lo que quieres es jugar con Austin Powers, puedes probar esto.

«En pantalla sólo aparece la mitad de la mesa del millón»



VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 6
Más que psicodélicos, psicóticos

JUGABILIDAD 6
Se sostiene

ADICTIVIDAD 5
No te «enganchará» muchas horas

CONCLUSIÓN
Un juego del millón funcional basado en una gran licencia que merece algo más



Shrek y Fiona, momentos antes del robo. ¡Ahh! ¡Qué felicidad!

El colorido es la nota predominante de todo juego de fantasía ¿no?

SHREK TREASURE HUNT

Un ogro verde, una princesa y ¿tres ratones ciegos?

12:00 AM ¡Qué bonito día en la ciénaga! Shrek y Fiona se preparan para lo que será una preciosa jornada de descanso en el campo. Pero hete aquí que, cuando todo está listo, tres pequeños y escurridizos ratones ciegos toman «prestados» los enseres que la princesa tenía preparados para la merienda. Y claro, con el carácter que tiene la bella dama, y más si algo no sale tal y como ella tenía planeado, Shrek ya se puede echar a temblar si no es capaz de recuperarlo todo. Así empieza nuestra pequeña aventura, con un *marrón* inesperado y una princesa muy enfadada.

La ciénaga será tu punto de partida
. A lo largo de una serie de pequeñas misiones –diez en concreto– tendrás que hacer gala de tus dotes como rastreador, cazador, atleta y demás habilidades físicas para poder recuperar todos y cada uno de los artículos robados por estos tres traviesos ratones.

No te preocupes por los controles del personaje: la simplicidad en las combinaciones de botones da como resultado un título realmente rápido de jugar y que no aburre en ningún momento. Siempre hay una pequeña misión que cumplir. Lo mismo podemos decir de los gráficos y del sonido, que, aunque no son una maravilla, no desmerecen en nada el estilo definido por la película.

Una de las opciones más divertidas de *Shrek Treasure Hunt* es la posibilidad de desbloquear un montón de mini-juegos que, sin llegar a ser espectaculares, «pican» hasta el punto de ir a por ellos desesperadamente. Atrapar moscas con un algodón de azúcar, completar una armadura evitando los ataques de un dragón y pescar en medio del pantano, son sólo el principio de las mini-aventuras que podrás vivir en este mágico mundo.

A pesar del nivel más que aceptable de los títulos basados en películas de Dreamworks nos ronda en la cabeza una pregunta: ¿qué hace una licencia con tanto tirón entre los más peques como *Shrek* sin un juego de plataformas al más puro estilo *Sonic* (sniff, qué tiempos aquellos), o incluso *Ratchet & Clank*? Eso habrá que preguntárselo a los chicos de Code Monkeys, los responsables de llevar a PSone este «juego de juegos», una combinación de aventuras, plataformas, habilidad, arcade y un poco de barro de ciénaga.

En definitiva, parece que el desembarco de TDK Mediactive en el mercado como distribuidora de videojuegos siempre se recordará ligado a toda la familia de títulos basados en la película de este entrañable ogro verde. Quizá no quede para la historia, pero sí al menos como una buena serie de juegos de plataformas y aventuras, sin más pretensión que la de entretener a niños y no tan niños.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **14,90 €**
DISTRIBUIDOR **TDK MEDIACTIVE**
FABRICANTE **CODE MONKEYS LIMITED**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+ 3**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS...

METAL GEAR SOLID
(PSMag 28 10/10)
Un juego sencillo, como éste. Aventuras y desventuras en busca de un tesoro perdido.

SYPHON FILTER 3
(PSMag 60 9/10)
Si lo que quieres es una aventura bien hecha y con un nivel gráfico, sonoro y de jugabilidad alto, aquí está. Eso sí, es un pelín fácil.

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

- **GRÁFICOS 7**
  Al más puro estilo cuento de hadas.
- **JUGABILIDAD 6**
  Los controles se hacen monótonos pero el juego va rápido
- **ADICTIVIDAD 7**
  ¿Qué pasa? ¿No quieres ayudar a Fiona ?

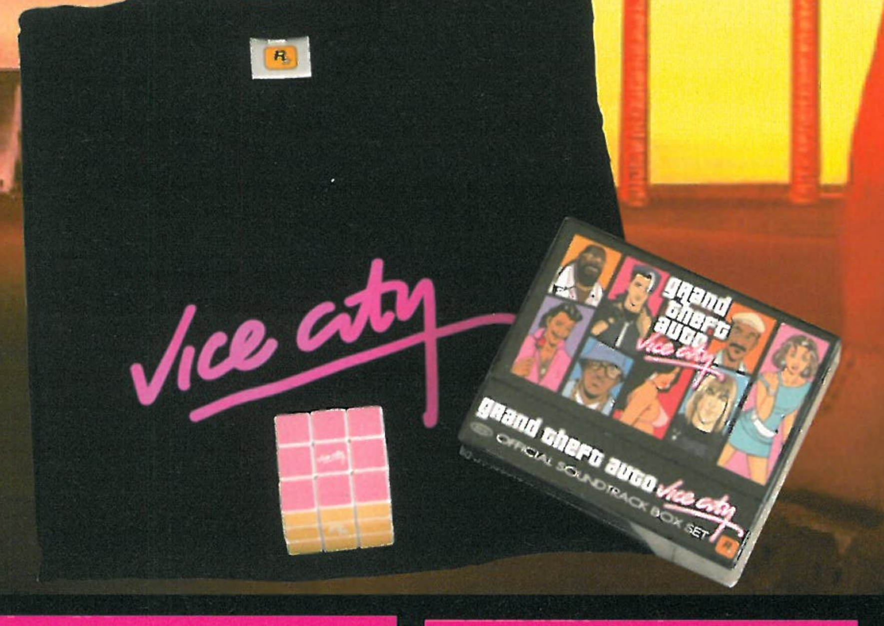
CONCLUSIÓN

Teniendo en cuenta que se trata de un juego más bien para niños, ofrece una buena dosis de acción.



GTA Vice City

Nosotros ponemos el uniforme, el cubo anti-stress y la banda sonora original. El resto corre de tu parte...



La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *TGTA Vice City*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La pregunta

En *GTA: Vice City* encarnas a un matón llamado...

1.- *Sonny Forelli*
2.- *Tommy Vercetti*
3.- *Lucky Luciano*

El premio

Proein y *PlayStation Magazine* sortearán **5 lotes de camiseta + cubo rubik + colección siete CD's BSO *GTA: Vice City* y 10 lotes de camiseta + cubo rubik** entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta.













Legalmente. Por muy dulce que sea la cara de tu personaje, la de tu contrario siempre es todavía más tierna, así que no intentes ganar un partido seduciendo con tu candidez a la CPU.

Calcula bien. En los saques hay una barra de intensidad que sube y baja. La idea es que le des con toda la fuerza posible, pero la verdad es que la diferencia apenas se nota.

Baby Felix Tennis
Break Point



El prota. Si el sueño de tu vida era ver a Félix en un videojuego para PSone, estás de enhorabuena. Pero si deseabas algo más de él... tal vez debas buscar en otra parte.

BABY FELIX TENNIS

Siete vidas enteras dedicadas al tenis. Eso es pasión

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **19,99 €**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**
DESARROLLADOR: **LSP**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **NO**
IDIOMA: **TEXTOS EN CASTELLANO (SIN VOCES)**
JUGADORES: **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS
PSMag 31, 8/10
¡Anda, otro juego de tenis con un nombre famoso! Aunque Anna se mueve bastante mejor...

ALL STAR TENNIS 2000
PSMag 45, 6/10
Muy mejorable, pero aun así, bastante más serio y jugable que éste.

El gato Félix protagonizando un juego de tenis, ¿qué será lo próximo? ¿El perro de Scottex como estrella principal en un simulador de estrategia bélica espacial? «Si es que ya no saben qué inventar», que dicen las abuelas.

Félix y todos sus amigos se han decidido a ocupar la cancha con sus raquetas, sus lazos y sus vestiditos. El resultado: un juego de tenis con Félix y sus colegas como protagonistas, pero que sería exactamente igual si lo protagonizaran los personajes de cualquier otra serie de dibujos. Dicho de otro modo, podríamos dejarlo en que, aparte de la presencia de estos personajes, no hay nada en ellos que cambie el juego en sí: es sólo tenis. Con las reglas del tenis y la jugabilidad típica de un título de tenis.

Y una vez que te centras en el juego propiamente dicho, puedes compararlo con el resto de títulos que conoces de este deporte. Entonces es cuando, sin demasiado esfuerzo, te das cuenta de que no hay muchas virtudes a destacar. Los personajes se mueven despacio y de forma torpe, imprecisa. Nunca sabes con seguridad hasta dónde alcanzarás con la raqueta; y en ocasiones, tu gato —o cualquier otro personaje, si Félix no te cae particularmente bien— parece moverse con mayor agilidad que en otras. Según el estado de ánimo que tenga en ese momento, tal vez.

La animación es pobre, el diseño de personajes y canchas no está nada detallado, el juego es lento, tu adversario no parece tener ninguno de tus problemas con el control... Vamos, que no está a la altura de series como *Smash Court Tennis* o *All Star Tennis*, lo cojas por donde lo cojas. A no ser, claro, que llevaras toda la vida esperando la oportunidad de jugar al tenis en un título protagonizado por el gato Félix.

«Félix y todos sus amigos se han decidido a ocupar la cancha»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 5
Pocos, grandotes, simples y lentos

● JUGABILIDAD 4
No mucha, no...

● ADICTIVIDAD 5
Si te gusta mucho el personaje...

CONCLUSIÓN

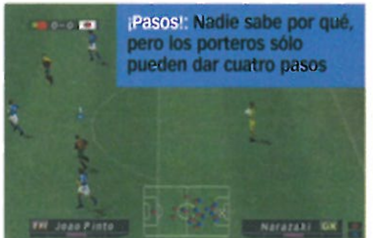
PSone ya tiene grandes juegos de tenis, y también cuenta con muchos personajes famosos protagonizando juegos, ¿qué tiene éste de nuevo? Al gato Félix, nada más.

5
10

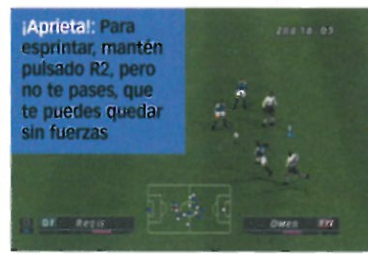


PISTA CLAVE

Todos cuentan
Pro Evolution Soccer enamora porque logra recrear los caprichos del fútbol a la perfección. Por ejemplo, nunca dos goles son iguales, por mucho que repitas cientos de veces el mismo partido. Y eso es genial.



¡Pasos!: Nadie sabe por qué, pero los porteros sólo pueden dar cuatro pasos



¡Aprieta!: Para esprintar, mantén pulsado R2, pero no te pases, que te puedes quedar sin fuerzas



Balón parado: El lanzamiento de córner no ha cambiado: como siempre, pícalo raso y pegado al primer poste

PRO EVOLUTION SOCCER 2

El proceso evolutivo sigue su curso, pero sólo si lo miras con lupa

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **29, 95 €**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
DESARROLLADOR **KONAMI**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS...

PRO EVOLUTION SOCCER
PSMag 65 **10/10**
Una actualización casi perfecta de *ISS2*

FIFA FOOTBALL 2003
PSMag72, **7/10**
Una mejora de la saga rival, con ritmo e intensidad

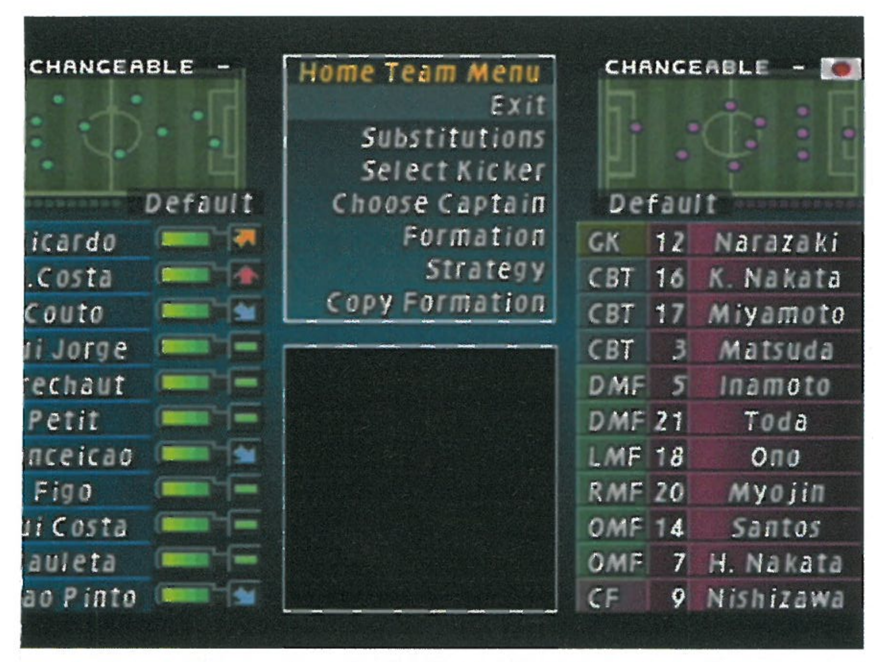


El periodo de espera ante el lanzamiento de un nuevo título *Pro Evo* (desde los tiempos de *ISS Pro*, queremos decir), solía mantener en vilo a muchos aficionados. ¿Qué cambiará Konami? ¿Será capaz el equipo de desarrollo de mejorar la IA? ¿Tal vez la animación? ¿Qué novedades incluirá? Y, de repente, el jarro de agua fría: *Pro Evolution Soccer* no fue todo lo novedoso que esperábamos. Por desgracia, se trataba únicamente de una actualización estadística de *ISS Pro Evolution 2*, con nuevos equipos y nombres de jugadores, pero nada más. Menos mal que ahora tenemos el honor de anunciar que *PES2* es una actualización de verdad. Tal vez ínfima, pero vale la pena. *Pro Evo 2*, probado y analizado hasta la saciedad, y más resistente que el mismísimo Tom Jones, sabe lo que se trae entre manos. Los aspectos básicos se resuelven de forma magistral. Para pasar basta pulsar X, siempre y cuando haya alguien en la dirección del pase, claro está. Para realizar un pase largo, sólo hay que mantener pulsado Círculo las milésimas de segundo necesarias, al tiempo que apuntas en la dirección y a la altura adecuadas. El balón al hueco sigue en pie, así como las diversas variaciones (mantén pulsado L1 y levanta el esférico con Triángulo, o bien combina una pared con X). Como puedes ver, nada nuevo. Pero poco importa, ya que por nada del mundo querríamos ver estúpidos e inverosímiles regates (de hecho, puedes pisar el balón si pulsas repetidas veces L1, pero es un movimiento insulso que no lleva a ninguna parte). Lo que la gente quiere (y obtendrá en esta ocasión), es una serie de mejoras aparte de lo que ya podía gozar hasta la fecha. Por esta razón, el sistema de pases es un poco más intuitivo (por ejemplo, se acabaron los pases cruzados cuando intentes lanzar el balón por la banda). La IA se ha refinado, los jugadores amagan en busca de los pases para engañar al contrario, y cosas por el estilo... La importancia concedida a los regates (algo que Konami aseguró que existía en *PES* pero

«El sistema de pases es un poco más intuitivo y la importancia de los regates te permite sortear rivales con mayor facilidad»

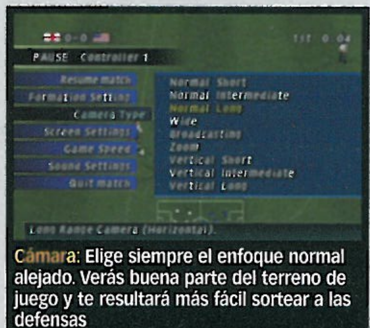


El sueño germano: En el mundo PSone, los sueños pueden hacerse realidad

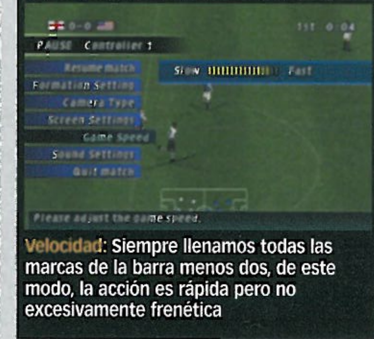


La opción del experto

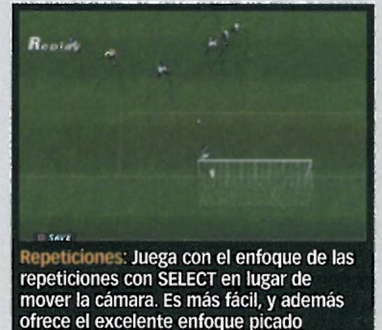
De juegos sabemos un rato, y la saga ISS/Pro Evolution Soccer no va a ser una excepción. No en vano, llevamos años jugando sin parar con cada entrega nueva. Estas son nuestras opciones favoritas:



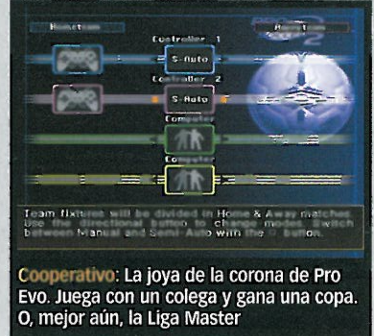
Cámara: Elige siempre el enfoque normal alejado. Verás buena parte del terreno de juego y te resultará más fácil sortear a las defensas



Velocidad: Siempre llenamos todas las marcas de la barra menos dos, de este modo, la acción es rápida pero no excesivamente frenética



Repeticiones: Juega con el enfoque de las repeticiones con SELECT en lugar de mover la cámara. Es más fácil, y además ofrece el excelente enfoque picado



Cooperativo: La joya de la corona de Pro Evo. Juega con un colega y gana una copa. O, mejor aún, la Liga Master





¡Entró, entró!: En Pro Evolution 2 nunca dos goles son iguales

que nosotros jamás fuimos capaces de corroborar) te permite abrirte paso entre las entradas de los rivales con mayor facilidad, incluso contra rivales del ordenador que nunca antes habían empleado semejantes tácticas.

También se ha mejorado el aspecto del juego. Si bien las pantallas de inicio y menú siguen pareciéndonos un tanto anticuadas, una vez sobre el terreno de juego la cosa mejora. Los jugadores pueden distinguirse con mayor facilidad, y disponen de más animaciones: los regates, los giros, los cabezazos... Todo parece más real.

Lo mejor de todo, sin embargo, es que cada partido, por muy bueno que seas con el mando, siempre es diferente. Un pase equivocado, un fallo estúpido, un rechace... El más mínimo lance del juego hace variar el resultado. En el fútbol, lo que importa es marcar goles, y en *PES2* la consecución de un tanto es tan satisfactoria y exigente como siempre. Nunca dos goles son iguales: disfrutarás de remates de cabeza, zurriagazos desde 35 metros, goles en propia puerta, voleas, globos, tiros rasos...

La insuperable Liga Master (ver Erígete en Maestro) sigue dando mucha guerra, así como el modo de edición, que te permite crear tus propios equipos, ya sea con la intención de ver a tu yo virtual correteando por el campo, o bien de potenciar al máximo la plantilla de tu escuadra real.

Evidentemente, cualquier habitual de *ISS* o *PES* sabrá de lo que estamos hablando. Y ahí radica el problema de *PES2*: aunque

PUEDES...

● PRACTICAR
Por mucho que la mayoría de jugadores los condenen al ostracismo, lo cierto es que los modos de práctica en los juegos deportivos pueden ayudarte a mejorar la técnica. En el modo Umbro Training Centre puedes practicar tiros a puerta, saques de esquina, libres directos y demás hasta que te hartes. Si no hay manera de ganar un partido, acude a este centro de preparación.







Libertad: Las faltas directas siguen lanzándose igual que en cualquier otro título ISS/PES


A la ducha: Los árbitros no se andan con chiquitas. A partir de aquí, jugar con diez es como un suicidio





EL QUE SABE

Novatos, ¡seguid nuestro consejo!
Si jamás has jugado con *ISS* o *PES*, presta mucha atención a lo que vas a leer a continuación. Cuando no tengas la posesión del balón, mantén pulsado R1 y X con tu mano derecha. Tu jugador correrá siempre detrás del esférico. Es fácil, pero funciona.

Erígete en maestro

Las delicias más exquisitas de PES2 sólo están al alcance de los que se atreven con la Liga Master. Se trata de la particular versión de Konami de una liga de clubs, y pocas veces habrás experimentado algo tan alucinante


Elige equipo: Todas las opciones corresponden a equipos reales, pero con los nombres cambiados.


Gana puntos: Aparte de los tres puntos por victoria y el puntito por empate, puedes sumar otro tipo de puntos intercambiables por jugadores


Contrata jugadores consagrados: Busca en la lista de posibles fichajes, y a ver a quién puedes contratar con los puntos acumulados. Estrellas como Owen cuestan unos 47


Gana, gana, gana: Con la nueva plantilla, sal del infierno de la segunda división y lucha por el campeonato de la Liga Master


Con las manos en la...: El instinto reproductor del hombre no se inhibe ni en un partido de fútbol


¿Cuándo se la cortará?: Nos referimos a la coleta. Y es que Seaman ya tiene unos añitos

retiene todos los aspectos que han hecho tan grande a la saga, e incluso los mejora un pelín, lo cierto es que también se queda con la mayoría de problemas y molestias que tantos años llevamos criticando.

Por lo tanto, deberás seguir sufriendo el inconcebible aturdimiento de tus jugadores cada vez que pierden un balón, el empecinamiento de los porteros en dar únicamente cuatro pasos (una regla anulada años ha)... Las pantallas de inicio siguen siendo excesivamente básicas, si exceptuamos la pantalla del modo de copa, que incorpora las diferentes competiciones de modo que puedes utilizar la misma pantalla sin necesidad de ir de atrás para adelante todo el rato, y las pantallas de información son tan limitadas que ni siquiera podrás saber qué equipo gozó de mayor tiempo de posesión tras un partido. «Número de disparos» jamás será un baremo objetivo para decidir cuál de las dos escuadras tuvo más ocasiones de gol a lo largo del encuentro.

Por culpa de estos fallos, y por la nula voluntad de Konami de subsanarlos, *Pro Evo 2* debe conformarse con un 9/10 en lugar de coronarse con un impoluto 10/10. Porque, aunque los problemas no son como para llevarse las manos a la cabeza, tampoco pueden pasarse por alto. Konami se ha limitado a mejorar mínimamente los gráficos y la jugabilidad básica. Y por mucho que nos quejemos de que los cancerberos no pueden dar más de cuatro pasos, o de la parálisis total que sufren nuestros jugadores cuando llegan tarde a la recepción del cuero, todo sigue igual. ¿Decepcionante? puede, ¿Imperdonable? Para nada.

«Cada partido, por bueno que seas, es siempre diferente»

PUEDES...

DESCUBRIR EQUIPOS NUEVOS
Tal y como sugieren los signos de interrogación de la pantalla de selección de equipo, hay nueve escuadras a las que podrás acceder cuando ganes diferentes trofeos con algunos equipos. Ahora mismo podríamos revelarte la verdad pero... Si, creo que será mejor que esperes hasta el mes que viene.



VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

- **GRÁFICOS 8**
  Las animaciones son mejores, y se nota
- **JUGABILIDAD 9**
  La de siempre. O sea, buena
- **ADICTIVIDAD 9**
  Todo el tiempo que le quieras dedicar

CONCLUSIÓN
Un gran juego de fútbol para PSone. Sin embargo, unos poquitos fallos le privan del 10

9 /10

¿No decías que tenías prisa por aprender a tocar la guitarra?

Si te dicen que vas a dominar la guitarra en un mes sin poner nada de tu parte, te están contando un cuento.

Pero si lo que te dicen es que en tres meses te estarás ya divirtiendo y que a los seis meses tus amigos te pedirán que toques tu guitarra en todas las fiestas, te están hablando del nuevo Curso de Guitarra CCC.

Con este revolucionario método, no necesitas saber solfeo. ¡Ni siquiera la guitarra!: la recibes de regalo.

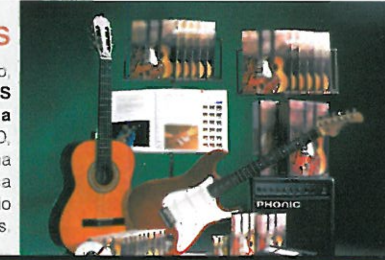
Siguiendo a tu profesor en los 9 CD´s y 5 vídeos del Curso, no aprenderás cuatro acordes "¡y arréglate!"

¡Acabarás dominando todas las técnicas de punteo, armonías de acompañamiento y todos los estilos musicales!

Si no te decides ahora, sólo puede ser por timidez. Y la timidez, ya se sabe, desaparece con el éxito.

>>> **GRATIS**

Con el set del Curso, recibirás **GRATIS** una **estupenda guitarra clásica**. O, si lo prefieres, una guitarra eléctrica "Sonora". ¡A precio de regalo! Tú eliges.



CCC
64 años de garantías

Infórmate
902 20 21 22
www.centroccc.com

Más de 100 Planes de Formación, con la Garantía de CCC

Decoración y Manualidades
- Decoración
- Monitor/a de Manualidades
- Manualidades en madera
- Escaparatismo

Belleza y moda
- Peluquería
- Esteticista
- Terapeuta de Belleza
- Modista
- Diseño de moda

Deporte
- Monitor/a de Aeróbic
- Prep. Físico y Deportivo
- Monitor/a de Gimnasio

Electricidad, Fontanería y Construcción
- Carné Oficial de Inst. Electricista
- Fontanería
- Albañilería
- Técnico en Construcción de Obras

Electrónica
- Electrotecnia y Electrónica
- Radiocomunicaciones

Mantenimiento
- Téc. en Mantenimiento Industrial
- Mantenimiento de Edificios
- Mecánico de Coches y Motos

Fotografía e Ilustración
- Fotografía
- Aerografía
- Dibujo
- Dibujante de Cómics

Cultura
- Nuevo Título Oficial Graduado en ESO (antes Graduado Escolar)
- Acceso a la Universidad mayores de 25 años
- Acceso a Ciclos de Grado Medio
- Escritor
- Bibliotecario y Documentalista

Inmobiliaria
- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Fincas
- Dirección de Agencias Inmobiliarias
- Marketing Inmobiliario
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias
- Master en Gestión Inmobiliaria

Idiomas
- Inglés
- Francés
- Alemán
- Ruso

Música
- Guitarra
- Teclado
- Solfeo
- Acordeón

Turismo y Hostelería
- Cocina Profesional
- Hostelería
- Camarero - Barman
- Téc. en Gestión de Empresa de Hostelería y Servicios Turísticos

Terapias Complementarias (FTC)
- Monitor de Técnicas de Relajación y Desarrollo Personal
- Naturopatía
- Herbodietética

Profesiones Sanitarias
- Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Geriatría
- Aux. de Rehabilitación
- Aux. de Odontología
- Técnico en Animación Geriátrica
- Dirección y Gestión de Centros de 3ª Edad
- Auxiliar de Farmacia
- Aux. de Jardín de Infancia
- Auxiliar de Puericultura
- Dietética y Nutrición
- Quiromasajista
- Secretariado Médico

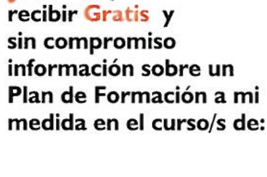
Cuidado de los Animales
- Master en Animales de compañía
- Aux. de Clínica Veterinaria
- Aux. Veter. de Animales de Granja
- Peluquería Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Adiestramiento Canino
- Psicología Canina y Felina
- Ayudante Técnico Veterinario

Relaciones Públicas
- Relaciones Públicas y Protocolo

Oposiciones
- Aux. de Justicia
- Agentes de Justicia
- Oficiales de Justicia
- Aux. de la Comunidad de Madrid
- Aux. de la Generalitat de Catalunya
- Aux. de la Generalitat de Valencia
- Aux. de la Administración del Estado
- Auxiliares de Universidades
- Auxiliares de Ayuntamientos
- Téc. Aux. de Bibliotecas

FORMACIÓN EMPRESARIAL

*Con acceso a Diplomas de "CCC Empresa", "CESDE" (Centro de Estudios Superiores de la Empresa) y "Tools" *, Management & Consultancy*



Riesgos Laborales, Calidad y Medio Ambiente
- Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris)
- Técnico Superior en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris) Especialidades:
  - -Seguridad en el Trabajo
  - -Higiene del Trabajo
  - -Ergonomía y Psicosociología Aplicada
- Técnico en Calidad *
- Técnico en Gestión Ambiental *
- Técnico en Protección Civil

Gestión y Marketing
- Contabilidad
- Administración de Empresas
- Tec. de Gestión para Directivos *
- Técnicas de Negociación *
- Creación y Gestión de PYMES *
- Secretariado
- Dirección Financiera
- Análisis de Balances
- Marketing y Gestión Comercial
- Marketing OnLine *
- Técnicas de Venta
- Gestión de Supermercados
- Técnico en Recursos Humanos *
- Asesor Laboral
- Asesor Fiscal
- Técnico en Seguros *
- Gestor de Logística y Distribución *

Informática, Diseño e Internet
- Dominio y Práctica del PC
- Técnico en Ofimática
- Técn. en Ilustración y Diseño Gráfico
- Técnico Diseño Web
- Técn. en Internet y Comercio Electrónico
- Experto en Creatividad y Diseño para Internet

Consultar sobre Planes Especiales para empresas

directa&mente



Preparación para el Título Oficial · Vídeos · Equipos de Prácticas · Incluye CD Rom · Prácticas Optativas

¡Y más de 30 cursos por internet! **www.campusccc.net**

X Sí, quiero recibir Gratis y sin compromiso información sobre un Plan de Formación a mi medida en el curso/s de:



*¡Solicita **gratis** el vídeo demostrativo!*

Nombre ____
Apellidos ____
Domicilio ____
Bloque ____ N.º ____ Piso ____ Prta. ____
Población ____
Provincia ____
Cód. Postal ____ Teléfono ____
e-mail ____
Fecha de nacimiento ____/____/____
D. N. I. (opcional) ____

Recuerda que con tu información podremos adecuar nuestros servicios a tus intereses.

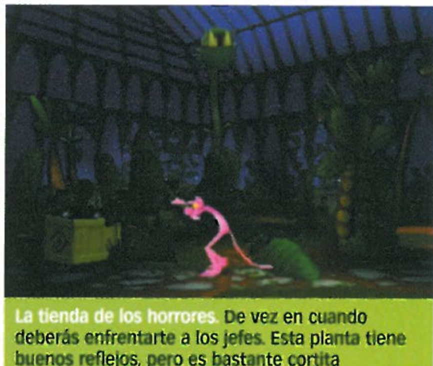
Te informamos que los datos personales que nos facilites se incorporarán a la base de datos de CCC, para informarte de los servicios de formación del Centro, nuevos programas, ofertas y ayudas que pudieran ser de tu interés. Asimismo, y si no nos indicas lo contrario, los datos personales facilitados podrán ser cedidos a otras entidades que colaboran con el Centro CCC, para informarte de servicios relacionados con nuevos programas. Tienes el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrás ejercitar mediante carta dirigida a CCC, calle Orense, 20-1º (28020) de Madrid. (Ley Orgánica 15/1999)

Por favor, envía este cupón a:
CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA

KNM



¿TE HAS PANTERADO? Nuestro héroe ya dispone de las cinco llaves que necesita para abrir la puerta. ¿A qué está esperando?



La tienda de los horrores. De vez en cuando deberás enfrentarte a los jefes. Esta planta tiene buenos reflejos, pero es bastante cortita



A por ellos. Podrás realizar varios ataques para acabar con tus enemigos

PINK PANTHER PINKADELIC PURSUIT

¿Tienes instinto felino? Lo verás todo de color de rosa

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **19,90 €**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **WANADOO**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

SHEEP, DOG 'N' WOLF
PSMag54, 9/10
Puzzles y plataformas de hilarante adictividad. Un pelín corto pero muy, muy divertido

BUGS & TAZ EN LA ESPIRAL DEL TIEMPO
PSMag47, 7/10
Plataformas, puzzles y subjuegos. Una aventura divertida y variada

«¿Un juego de la Pantera Rosa? A ver si lo adivinamos... ¿otro plataformas de esos de dibujos animados para niños de biberón?» Cuidadín, que lo mismo pensamos cuando oímos hablar por primera vez de *Perro y Lobo* y al final resultó ser un juego estupendo.

Pinkadelic Pursuit es un plataformas sin grandes pretensiones pero con muchos encantos. Embutido en la rosácea pelambrera de la divertida pantera, acabas de heredar una mansión y un montón de tesoros, tras el triste fallecimiento de tu estimado tío Pink. Pero para poder echar la zarpa a tan preciado botín tendrás que superar un buen puñado de desafíos, todos ellos ideados por tu aventurero pariente antes de despedirse de este mundo.

La mansión es el centro del juego. Cada puerta que traspases desde aquí te conducirá a un nivel nuevo. Cuando completes un nivel obtendrás una llave que abrirá otra puerta, y así sucesivamente. Cada nivel representa uno de los diversos parajes que visitó en su día el trotamundos de tu tío.

Atravesarás junglas, edificios en construcción, paraísos prehistóricos... En resumidas cuentas, un montón de escenarios, cada uno con un encanto particular. Los niveles más típicamente plataformeros andan repletos de puzzles. Por ejemplo, en el edificio en construcción deberás birlarle el desayuno al capataz para dárselo a un perro que, de lo contrario, no te dejará seguir avanzando. En el nivel abundan los escondrijos para que puedas descansar de tanto en cuanto de tanta persecución. Es fácil: lo único que debes hacer es buscar una mancha de pintura rosa con la que puedas confundirte hasta que tu perseguidor pase de largo. Cada pocos niveles te enfrentarás a un jefe, y deberás hacer gala de tus armas de pantera para derrotarlo (no bastan unos buenos reflejos). En resumidas cuentas, un juego de plataformas inteligente, adictivo y refrescante que te hará disfrutar como a un gato panza arriba.



Rocosalón. La Pantera Rosa en la sala de estar de un cavernícola. ¡No le falta de nada!

«Un gran plataformas, con mucho encanto y desafíos endiablados»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 8
Sencillos, coloristas y efectivos

● JUGABILIDAD 7
Refrescante, inteligente e innovadora

● ADICTIVIDAD 6
Insiste un poco y no durará

CONCLUSIÓN

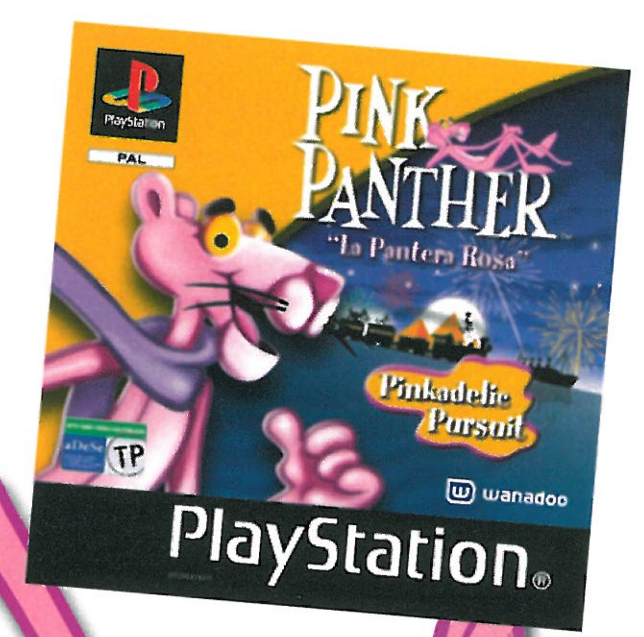
Un pequeño gran plataformas, con todo el encanto e ingenio de la inefable pantera



La Pantera Rosa

El felino más pálido y pasota de la tele ya tiene juego. Disfruta en tu *Play* del humor, los gráficos y hasta la música de una de las mejores y más *cachondas* series de dibujos animados que han pasado por la pequeña pantalla.





La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *La Pantera Rosa*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. **Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.**
2. **No existen premios en metálico alternativos.**
3. **Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.**
4. **El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.**
5. **El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.**
6. **La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.**

La pregunta

¿Quién era el eterno enemigo de La Pantera Rosa?
1.- *El inspector Clouseau*
2.- *El inspector Gadget*
3.- *El inspector Risitas*

El premio

Virgin Play y *PlayStation Magazine* sortearán **30 juegos de *Pink Panther «La Pantera Rosa» Pinkadelic Pursuit*** entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta.



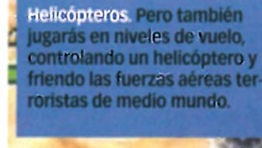




wanadoo







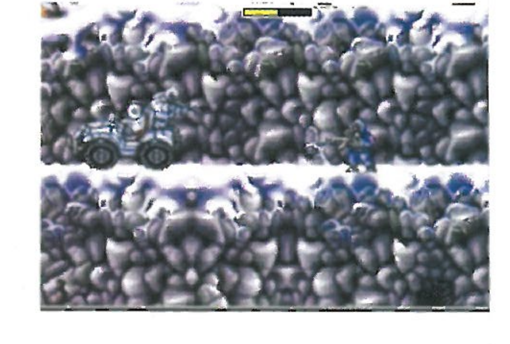


Helicópteros. Pero también jugarás en niveles de vuelo, controlando un helicóptero y friendo las fuerzas aéreas terroristas de medio mundo.



Cuba nunca falla. ¿Un juego de terroristas y soldados antiterroristas sin un nivel en Cuba? Estarías de broma.

CT SPECIAL FORCES



Se puede ser duro, retro y multiplataforma al mismo tiempo

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **19, 99 €**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**
DESARROLLADOR: **LSP**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **NO**
IDIOMA: **TEXTOS EN CASTELLANO (SIN VOCES)**
JUGADORES: **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

CONTRA: LEGACY OF WAR
PSMag 3, 4/10
Si nada más nacer nuestra revista, un juego así ya era algo desfasado, imagínate ahora...

G-DARIUS
PSMag 23, 7/10
Algo parecido, de navecitas en lugar de soldados. Más futurista y con más balas.



En estos últimos años hemos visto suceder muchos fenómenos extraños. Pero no, no estamos hablando de los peinaditos que suele hacerse nuestra directora, ni de los rulos con peinetas de nuestro redactor jefe. Hablamos de conversiones. Juegos de N64 que se versionaban para PSone; títulos de PC que daban el salto a PSone ó PS2; juegos de PSone que después pasaban al PC... De todo. ¡Pero aún había una combinación que no habíamos visto nunca! Un juego original para *GameBoy Advace* que pasa a PlayStation, ¿te imaginas? Todavía quedaban posibilidades por explorar, quién lo habría dicho.

CT Special Forces es un arcade de tiros a la vieja usanza: un *scroll* de soldaditos con fusiles, granadas y botiquines esparcidos por ahí, como los míticos *Contra* o *Green Beret* de hace dos décadas. Técnicamente, sin duda aprovecha bien las posibilidades de la portátil más *avanzada* de Nintendo, pero ¿en PlayStation un juego así? Bueno, tampoco es tan raro, si tienes en cuenta otros juegos tecnológicamente similares, como *Final Fantasy Anthology* o las colecciones de clásicos de *Capcom Generations* o *Capcom vs. SNK*. Lo retro siempre está de moda (y si no, que se lo digan a Austin Powers).

Con una presentación a la antigua, tu capitán te pone al día de la misión antes de cada nivel, y empiezas. En cuanto avanzas un poquito, viene un malo, disparando antes de preguntar. Te agachas y le fríes. Puedes ver cómo avanza cada disparo, porque en estos juegos, no sólo podías ver ir y venir las balas, sino incluso evitarlas agachándote a tiempo o saltando sobre ellas. Sigues avanzando. Más malos iguales, siempre iguales. Repites el procedimiento. De vez en cuando te topas con un montículo, y tienes que saltar. O con una zona elevada a la que subir por plataformas, o bajar. Siempre hay un solo camino posible, pero hasta que lo encuentras, vas explorando el escenario y cargándote a todos los malos. Algunas minas antipersona sobre las que saltar; unos cuantos enemigos en trincheras a los que tienes que finiquitar con granadas de mano; jefes a los que fundir con la vieja técnica de «¡toma esto, toma, maldito!», etc. ¿Qué más? Pues tres personajes distintos con los que jugar (un paracaidista, un francotirador y un piloto de helicópteros) y un montón de armas y artilugios mucho más sofisticados que, por ejemplo, los gráficos o el sonido del juego. No te vamos a mentir: si naciste en los setenta o antes, *CT Special Forces* te gustará, si no, tú verás. ●

«Siempre hay un solo camino posible, pero vas explorando el escenario»

VEREDICTO



● GRÁFICOS 5
Los de un juego de GBA

● JUGABILIDAD 7
Si te gustan estos juegos, mucha

● ADICTIVIDAD 8
¡Ya no se hacen juegos así!

CONCLUSIÓN

Divertido, largo, adictivo y variado, pero con un estilo que dejó de estar de moda hace más de una década. ¿Cuánto te gustan las cosas antiguas?





Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Víctimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La piratería atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un periodo de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuito impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La piratería de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com

SE ORIGINAL NO PIRATEES

Clasificados

LA GUÍA DE LOS MEJORES JUEGOS DE PLAYSTATION

MARRANOS EN GUERRA

El jabugo se va a poner por las nubes, ya que los cerdos están en guerra, y se prevén muchas bajas

DATOS



PlayStation

PRECIO **29,95 €**

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**

DESARROLLADOR **INFOGRAMES**

WEB **WWW.HOGSOFWAR-THEGAME.COM**

NÚMERO DE VECES QUE APARECE EL CERDO DEL CAMP NOU ***¿CHI LO SÀ?***

NOSOTROS DIJIMOS....

MARRANOS EN GUERRA
PSMag44, 8/10
Una aventura táctica que combina buen humor, acción y jugabilidad a raudales

Desde que prohibieron el lanzamiento de gorrinos en las fiestas patronales en nuestros pueblos, no habíamos visto un juego de cerdos tan divertido como este. *Marranos en Guerra* toma prestados los mejores momentos de un juego de estrategia militar, incorpora una sobredosis de humor escatológico, salpimienta la mezcla con unas armas inverosímiles, y elabora uno de los cócteles multijugador más entretenidos que se han visto jamás.

La épica campaña para un jugador tampoco es moco de puerco, y te permite elegir a uno de entre seis ejércitos altamente estereotipados para lanzarte al asalto de Saustralasia.

Sin embargo, lo mejor del juego late en el modo para cuatro jugadores. Puedes batallar en decenas de niveles, algunos de cariz netamente estratégico, otros en los que prima la brutalidad sin paliativos.

A pesar de la sencillez de los gráficos, no encontrarás un juego mejor a varias bandas. Ni siquiera necesitas un multitap, ya que basta un único mando que comparten todos los jugadores. ¡Prepárate para lanzarte a la guerra más salchichera de la historia!



Medio alcance. Debes tener en cuenta tanto la altura como la distancia

¡Qué bien! El mapa táctico anuncia las amenazas más próximas

Ojo con el cierzo. Recuerda que, al apuntar, debes contrarrestar el efecto del viento

¡Pepinazo! Un bazooka, en este juego, es como una parrilla instantánea. ¡Marchando una de bacon!

Lo mejorcito *Nasío pa guarrear:* cuatro razones para andar *embutido* en uniforme mili-

Humor porcino



Los desarrolladores se leyeron la *Historia de los chistes malos en 130 prácticos volúmenes* antes de lanzarse a su creación. Nunca hubiera imaginado que los juegos de palabras referentes a cerdos fueran tantos y tan variados.

Carrera militar



Si tu patrulla escala en el ránking mediante la acumulación de puntos, muy pronto dispondrás de una especie de fuerza de asalto especial porcina. Cuanto más alto subas en la escala militar, más duro será tu cerdo.

Armas tocineras



Para convertir al enemigo en picadillo de morcilla, tienes a tu disposición un envidiable arsenal. Las armas se tornan cada vez más extrañas a medida que avanzas en la partida, y también más mortíferas.

¡Súpercerdo!



Los cerdos vuelan. Pero sólo con la ayuda de un propulsor. Más de uno sufrirá un ataque de absurdidad agudo cuando vea a un gorrino surcando los cielos y dejando una estela de humo a su paso que parece surgirle del trasero.

Ingredientes vitales

¿Cuántas lonchas de jamón hacen falta para elaborar un buen bikini? ¿Bacon o tocino?

Worms



Originator. *Worms*, un veterano donde los haya, es casi tan extraño como *Marranos en Guerra*, y su innegable precursor

La comparación es inevitable, y nadie podrá negar que el equipo de desarrollo de *Marranos* se ha inspirado en el clásico gusanil a la hora de crear su juego. Sin embargo, *Marranos en Guerra* traslada las batallas estratégicas a una dimensión nueva.

Cerdo



Tocino ahumado. Los cerdos no suelen hacer acto de presencia en los juegos, pero aquí son los protagonistas absolutos

No es un ingrediente vital para un videojuego, pero sin la inestimable colaboración de los puercos, este título no sería lo mismo. Cuando tu patrulla inicie sus correrías no será más que una piara de lechones, pero al final se convertirán en auténticos patas..., digo, boinas negras.

JDRs



Su turno. *Marranos en Guerra*,cómo *FF*, adopta la jugabilidad por turnos

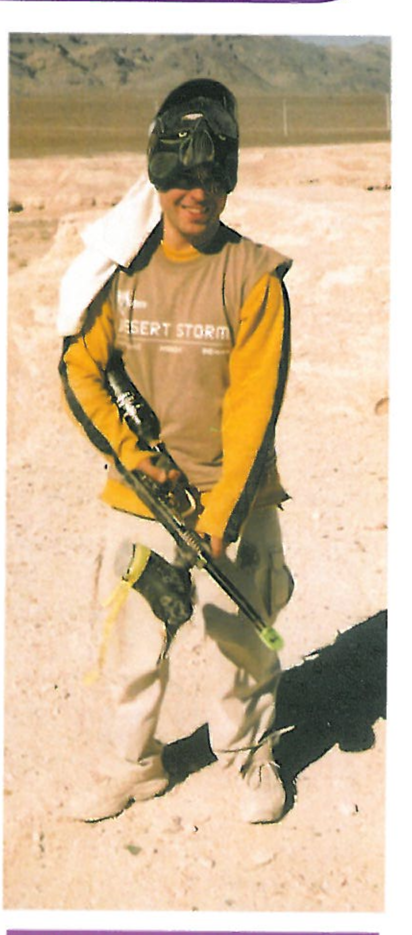
Combate por turnos, una panda de guerreros duros (y algo guarros), personajes que progresan... ¡Si esto parece *FF*! Vale, no se trata de una aventura épica, y de Chocobos no hay ni rastro, pero la influencia de los juegos de rol es más que latente.

Primera Guerra Mundial

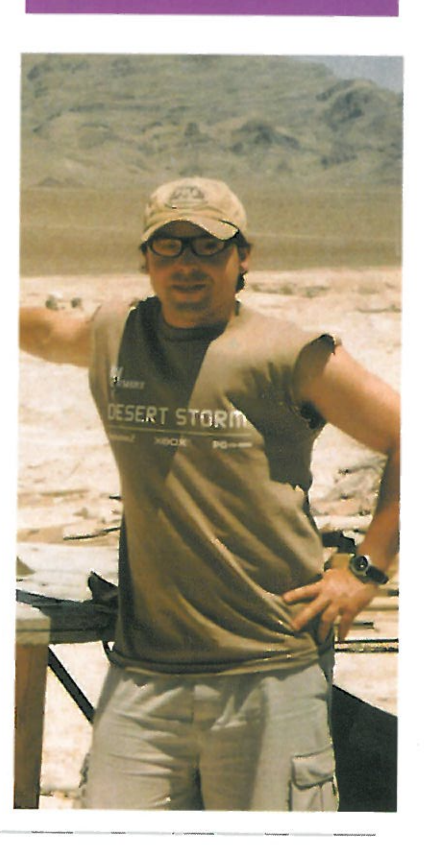


Estúpida guerra. Mucha gente perdió la vida, pero aprendimos la lección, y hoy día la guerra sólo sirve para hacer videojuegos

Tanto por lo arcaico de las armas, como por algunas de escenas de vídeo, queda claro que *Hogs* se ha inspirado en la primera gran guerra. Un hecho histórico que, a pesar de no tener nada de divertido, se ve parodiado con gracia en esta reinterpretación porcina del conflicto.



Conflicto en Las Vegas. Nuestro redactor jefe se puso como un marrano en el desierto de la ciudad del juego.



RINCÓN DE TRUCOS

Antes de sumirte en el lodazal de *Marranos en Guerra*, hay unas cuantas cosas que debes saber...

Muerte fácil
Cuesta un pelín, pero siempre funciona. Consigue Gas Congelante y Escondrijo. Lanza el gas contra los enemigos y escóndete hasta que mueran asfixiados.

Destruye vehículos y fortines de artillería
Haz que un cerdo armado con un lanzallamas camine hacia el objetivo y abrásalo. Procura que no falle.

Sánate
Para utilizar un botiquín, dispárale en el aire.

Promociona
Completa un nivel (1pp); mantén con vida a todos tus cerdos en un nivel (1pp); completa una isla (5pp); completa las tareas especiales (1-5 pp)

Equipo Lard y selector de nivel
Introduce como nombre *MARDY PIGS*

Acceso a las escenas de vídeo
Introduce como nombre *PRYING PIGS*

Secuencia adicional
Introduce como nombre *WATTA PORK*

Promociones
Introduce como nombre *Naughty Pigs*

Promociones extra
Completa el juego una vez, vuelve a empezar, y tendrás a tu disposición 250 promociones

Natación
Sólo los comandos y los héroes pueden nadar sin perder energía

Juegografía

¿Con qué más nos ha deleitado Infogrames?

DRIVER
PSMag29, 9/10

DRIVER 2
PSMag47, 10/10

PERRO Y LOBO
PSMag54, 9/10

V-RALLY 2
PSMag31, 9/10

DUKE NUKEM
PSMag14, 9/10

DIGIMON RUMBLE ARENA
PSMag67, 8/10

LOS TOPS

Los analistas de PSMag son varios y, claro, cada uno tiene sus preferencias. En la variedad está el gusto, dijo alquien. Pues eso, viva la variedad. A partir de este mes hemos propuesto a nuestros expertos que suelten un momentito el dual shock, den rienda suelta a sus preferencias y que nos elaboren dos tops temáticos. Nosotros les propondremos una categoría y ellos pondrán a funcionar su materia gris para darnos, mes a mes, una lista con los cinco mejores y los cinco peores de cada apartado.

ESTRATEGIA



LOS TOPS DE *LA ARDILLA SIGILOSA*

TOP GUAYS

1. *Command & Conquer: Red Alert* (PSone)
Ejércitos de buenos y malos. Elige bando y machaca al contrario. Uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real y, el gran rival de otro juegazo que es...

2. *Warcraft 2: The Dark Saga* (PSone)
Un título que rompió moldes en PC y que fue la antesala del absolutamente demencial *StarCraft* (para PC). Su conversión a PSone estaba a la altura de lo que se esperaba.

3. *Civilization III* (PSone)
Ni ejércitos, ni orcos, ni magias, ni nada de nada. Estrategia en estado puro. A algunos les encantaba, otros lo odiaban, pero se trata, sin ninguna duda, de un grandísimo juego.

TOP PILTRAFAS

1. *Battle Stations* (PSone)
Un título de submarinos que sólo se hundía a sí mismo hasta lo más profundo del océano. Si no lo probaste, tranquilo, no te perdiste nada del otro mundo.

2. *Allied General* (PSone)
Intentaba emular a *C&C*, pero no lo conseguía ni de lejos. Además, sus gráficos basados en hexágonos no convencieron a casi nadie...

3. *Devil May Cry* (PS2)
Para conseguir matar al primer escorpión hay que ser un estratega de primer orden y dominar el arte de la guerra como ninguno. ¡Cómo no consiga matarlo de una vez, juro que tiro el juego por la ventana!





LOS TOPS DE ARRAKATANGA

TOP GUAYS

1. *Worms Armageddon* (PSone)
Uno de los mejores multijugador de la historia, en un excepcional porte a la pequeña gris. Bonito, bien hecho, simpático, adictivo, rejugable hasta el agotamiento... imprescindible.

2. *Kessen 2* (PS2)
Tal vez no sorprendió tanto como el primer *Kessen* e introdujo algunos cambios discutibles, pero las nuevas magias proporcionan momentos de un placer visual impagable. Al fin y al cabo, nadie se compra una máquina de 128 bits sólo para romperse el coco...

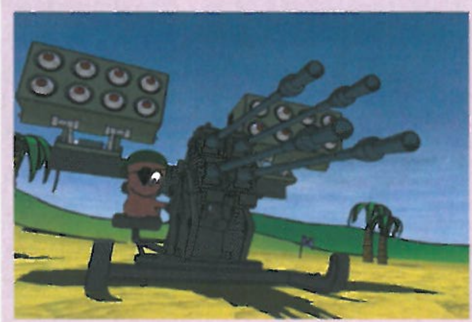
3. *KKND* (PSone)
Una copia descarada de *C&C: Red Alert*, aunque con un sistema de control mucho mejor adaptado al pad que no te deja vendido suplicando por un ratón cada vez que entras en combate. Lo original *no* es siempre lo mejor.

TOP PILTRAFAS

1. *Marranos en Guerra* (PSone)
Lento, muuuy leeento. El tema de los cochinillos tiene su gracia, pero le falta ritmo por todas partes (aún considerando que es un juego de estrategia) y moverse por el escenario es un suplicio. Una cerdada.

2. *Populous: El Principio* (PSone)
Pregunta: ¿Por qué no adaptar un clásico de toda la vida como *Populous* directamente (con su venerable perspectiva isométrica y tal), en lugar de mandar al carajo su buen nombre con una basura 3D «de nueva generación»? ¿Eh? Nos acabarán saliendo los polígonos por las orejas.

3. *Player Manager 2000* (PSone)
Cielos... Probablemente nunca llegó a salir aquí porque se quedó en las islas *«creando un nuevo entorno de juego»* (3%... 5%...), *«preparando equipos»* (7%... 11%...), *«preparando listas»* (13%... 14%...), *«preparando finanzas»* (14%... 13%...), *«preparando preparativos para la preparación»* (11%... 7%...), ...





LOS TOPS DE *UNDER-MAN*

TOP GUAYS

1. *Kessen* (PS2)
Dejaría boquiabierto al más purista, al más exigente, al más... cualquier cosa. Cortísimo, breve como el mejor y más caro de los perfumes, pero perfecto. En cambio, su continuación...

2. *Unholy War* (PSone)
Pasó bastante desapercibido por PSone hace mucho, mucho tiempo, pero era una combinación perfecta entre estrategia, juego de mesa y *beat 'em up*. Me encantaba.

3. *Front Mission 3* (PSone)
¿Un juego así en PSone? ¿Y no lo conoces? Debes de estar loco. Toda la profundidad de un argumento manga recargadísimo, con infinidad de posibilidades y opciones. Además de *mechs*, claro. El mejor de la serie.

TOP PILTRAFAS

1. *Kessen 2* (PS2)
Con los gráficos del primero, pero con menos de la tercera parte de las opciones. Limítate a ver lo que pasa en la pantalla y, si no puedes participar, fastídiate. ¿Pero qué era esto, una película poligonal? ¡Si incluso el argumento era malo!

2. *Command & Conquer* (PSone)
Que digan lo que quieran, pero es aburrido. Tiene su intríngulis cuando le dedicas hoooras y horas, pero no enamora en ningún momento. No es particularmente malo, pero tenemos que acabar con el mito.

3. *Panzer Front* (PSone)
Otro falso mito. Genial si tienes la paciencia de mil santos juntos, pero ¿qué haces hasta entonces? Gráficos de pena, control desastroso y un etc. tan largo de defectos como la paciencia necesaria para disfrutar con él.

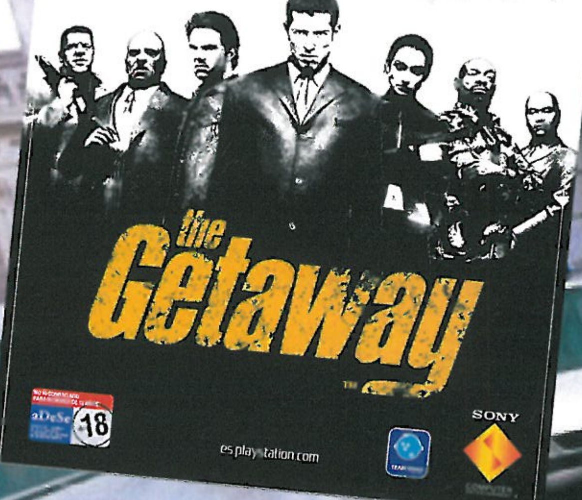


***PSMag* no comparte necesariamente las opiniones que se viertan en esta sección.**



El más realista, el más cinematográfico, la reproducción más fiel jamás conseguida en píxeles de una ciudad, los malos más malos, los buenos más duros... *The Getaway*, EL JUEGO. En mayúsculas y singular. ¿Te lo vas a perder?





La pregunta

¿En qué ciudad –perfectamente reproducida– tiene lugar *The Getaway*?

1.- *San Francisco*
2.- *Milán*
3.- *Londres*

El premio

Sony y *PlayStation Magazine* sortearán **20 juegos** de ***The Getaway*** entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta.

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *The Getaway*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....





PlayStation 2





PRIMAL

CUÁNDO FEBRERO · QUIÉN SONY · DÓNDE WWW.PLAYSTATION.ES

PREVIEW Una bella entre bestias



En la pasada edición de la E3 pudimos ver en vivo y en directo las primeras imágenes de *Primal*. Y también probarlo. Ya en ese momento nos pareció un juego la mar de interesante, original, innovador y de una factura gráfica absolutamente impecable. Eso fue en mayo. Nada más hemos sabido de esta nueva joya de los creadores de *C-12* y de la serie *Medievil*…hasta ahora. Por fin tenemos entre manos una versión jugable que, aunque está muy, pero que muy verde, ya nos ha encandilado y nos ha robado el corazón.

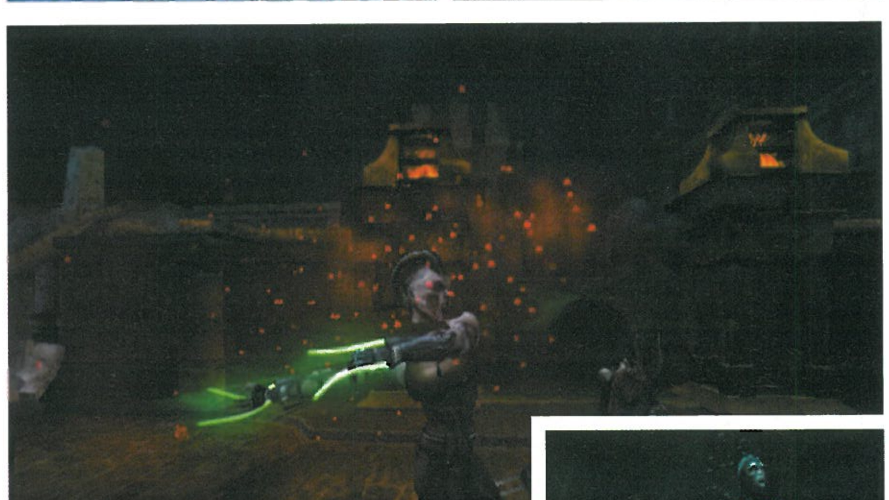
Primal es un reino oscuro y fantástico que se encuentra en medio del mundo real y el mundo de los muertos. En este reino nada apacible se está librando, como era de suponer, una batalla entre el orden y el caos. Abaddon (el caos) se ha cansado de su lucha personal con Arella (el orden) y ha decidido romper las normas. El orden natural de *Primal* se ha roto y los demonios del lado más tenebroso están ganando fuerza y poder y amenazan con romper para siempre el equilibrio natural.

Y es aquí donde entra en acción Jennifer Tate, una chica moderna y *dicharachera* que recibe la llamada de la aventura y se embarca directa al mundo de *Primal*. Esta atractiva protagonista deberá enfrentarse a los malos, malísimos demonios de un mundo inmortal y, deberá también descubrir su propio origen sobrenatural. ¿Te apetece acompañar a Jen? ¿Cómo que tienes miedo? Serás cobarde… Vamos, sigue leyendo, que la cosa no termina aquí…

Para combatir a tanto bicho feo, Jen podrá metamorfearse y utilizar sus habilidades demoníacas… ¿O pensabas que los demonios sólo eran tus enemigos?



Lo nunca visto. El aspecto gráfico de Primal no deja lugar a dudas sobre el enorme esfuerzo que ha realizado Sony para sacar el máximo provecho de su consola



«Jennifer Tate, una chica moderna y dicharachera recibe la llamada de la aventura y se embarca directa al mundo de Primal»



La bella. Esta es Jen, la guapa protagonista del juego que muy pronto descubrirá su verdadero origen

2 al precio de uno

¿Por qué quedarse con un personaje cuando puedes tener dos?

Jen
El primer personaje al que puedes controlar es Jen, una joven que se ve envuelta en una lucha que no entiende. Pero, el destino le tiene reservada más de una sorpresa… Y si no te gusta Jen, también puedes utilizar a…

Scree
Una graciosa y simpática gárgola que guiará a Jen por su larga y ardua aventura. Aprende de Scree y nunca subestimes el poder de un bicho pequeño y feo.

Pues mira por donde, resulta que esta simpática jovencita esconde más de un secreto en su interior.

No vas a estar solo vagando por estos mundos de Dios (o de quien sea). Tú búsqueda también te llevará a contar con la ayuda de Scree, una noble y orgullosa gárgola de voz profunda y paciencia infinita. Y he aquí uno de los aspectos más agradecidos de este nuevo título de Sony. Podrás alternar el control de estos dos personajes en cualquier momento del juego. Sí, has leído bien, no sólo controlarás a Jen, también podrás darte unas vueltas por ahí utilizando a Scree y, claro está, cada uno tiene sus propias habilidades, ventajas y defectos. Pero eso ya lo descubriremos más adelante.

Primal está formado por cuatro reinos distintos, habitados por distintas razas demoníacas que están conectadas entre ellas. Está claro que los programadores de *Primal* se han estrujado las neuronas y los circuitos de PS2 para sacar el máximo provecho de la máquina de Sony, puesto que los gráficos, las animaciones, el sonido y todos los aspectos que conforman un videojuego están cuidados hasta el más mínimo detalle. Pero ya lo hemos dicho al principio de esta *preview*: la versión que hemos probado no está ni mucho menos acabada, y aún así, nos a asombrado.

No vamos a quitarle el ojo por nada del mundo a este título y, si no nos enfrentamos a demonios por algún oscuro reino, te prometemos que el próximo mes tendrás la *review* exhaustiva de *Primal* en tus manos.

SPACE CHANNEL 5 PART 2

CUÁNDO FEBRERO · QUIÉN SEGA/SONY · WEB WWW.SONY.COM

PREVIEW Así está el espacio, y así se lo hemos contado.



De mayores queremos ser como Ulala. Esta chica es un encanto, esa clase de muchacha que jamás podría caer mal a alguien, como Paula Vázquez. Bonita, maja, baila bien, sabe dar noticias, la cámara la adora, el micro también... y además, con esas botas, ¿cómo demonios puede alguien mantener todo el encanto con unos tacones así?

Pues Ulala no sólo lo mantendrá en esta segunda parte, sino que además, le añadirá encantos y características nuevas a su próximo juego. Ahora, por ejemplo, alternando los movimientos del título original, Ulala y sus «enemigos» cantan. ¿Tienes idea de lo difícil que es seguir el ritmo y pulsar los botones adecuados cuando, en medio de la combinación, hay pausas para la letra de las canciones? La inclusión de nuevos modelitos con los que vestir a nuestra chica también es algo que echábamos de menos en el *Space Channel 5* original. Y naturalmente, permanecen aquí los diferentes enemigos y jefes que abatir, multitud de personajes humanos a los que rescatar —que ahora bailan de formas distintas, cada cual hace lo que puede y a su manera— e incluso la compañía de Michael Jackson, personaje secreto en el título original. ¡Estamos ansiosos por ponerle las manos encima a esta...! Estooo... Juego.

«Ulala y sus enemigos cantan»

¡Ala, Ulala!

Ulala canta
Ahora nuestra chica preferida hace rimas graciosas que rapean sus adversarios alienígenas.

Ulala baila
Conserva todos los movimientos originales, pero también ha aprendido algunos pasos nuevos.

Ulala desfila
La inclusión de sus nuevos conjuntitos da ganas de irse de compras.

Ulala salva
Naturalmente, de lo que se trata, a pesar de todo el *glamour*, es de salvar civiles inocentes y, de paso, contarlo en las noticias.



Olalá, Ulala. Esta chica es más dulce y femenina con cada cosa/juego que hace. ¿A que parece un anuncio de comp...? Bueno, no importa.

LOS SIMS

CUÁNDO FEBRERO · QUIÉN EA · WEB WWW. ESPANA.EA.COM

PREVIEW ¿Incapaz de controlar tu vida? Pues controla a los Sims...



Si sólo utilizas el PC para mirar tu correo electrónico o para buscar trucos en internet para tus juegos de PlayStation2, es muy posible que nunca hayas oído hablar de un juego llamado *The Sims*. Pues que sepas a partir de ahora, que este título de Electronic Arts es probablemente el juego más vendido y aclamado por la crítica en todo el mundo. Y, por supuesto, muy pronto podrás disfrutar de él en tu querida Play2.

The Sims te permitirá crear a tus propios personajes y controlar sus vidas en todos los aspectos. Podrás configurar su personalidad, su aspecto y, después, moverte por el vecindario e interactuar con todo aquello que te apetezca. Conocerás a nuevos personajes, ligarás con algunos, te pelearás con otros, pero siempre será real como la vida misma.



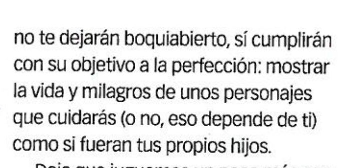
La versión para PS2 de este famoso título de PC estará basado en niveles y contará con unos gráficos 3D que, si bien no te dejarán boquiabierto, sí cumplirán con su objetivo a la perfección: mostrar la vida y milagros de unos personajes que cuidarás (o no, eso depende de ti) como si fueran tus propios hijos.

Deja que juguemos un poco más con el título de EA y prometemos contarte todos los entresijos y secretitos que esconde este diamante en bruto.

«Real como la vida misma»

Simeando

Tú lo controlas todo
Quizás el mayor atractivo de *The Sims* es que tú creas a tus personajes y quien decide el camino que deben seguir sus vidas. Es como ser un dios para ellos...¿A quién no le apetece ser dios?





Que triste vivir sin música... Pon un poco de ritmo y verás como todo parece mas alegre en tu vida



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

CUÁNDO FEBRERO **QUIÉN** MIDWAY/VIRGIN **WEB** WWW.VIRGIN.COM

PREVIEW

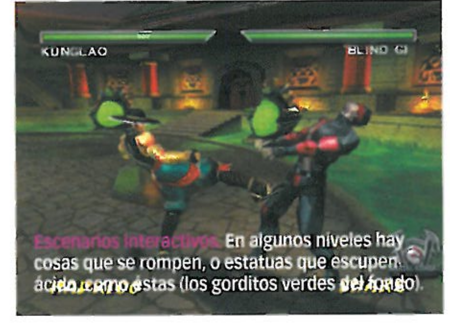
Combate mortal, alianza de la muerte... ¡qué gente tan negativa!



Hace ya diez añitos que el primer *Mortal Kombat* revolucionó el género de la lucha e hizo estremecerse al mundo con su incomparable violencia. Sin embargo, y a decir verdad, ningún *MK* ha conseguido desde entonces impactar al gran público como lo hizo el título original. Tal vez porque las primeras continuaciones no supieron innovar lo suficiente, ni sorprender; y porque su salto a las 3-D hizo perder algo de espontaneidad y contundencia a aquellos golpes, tajos y *fatalities* tan geniales de las primeras entregas. Pero olvídate de todo esto. Ésta no será, ni mucho menos, como las continuaciones anteriores. Ni tampoco ese montón de píxeles que era el título original, y que ahora nos parecería tan rudimentario. *Mortal Kombat Deadly Alliance* intenta retomar toda la genialidad de los dos primeros títulos, pero sin olvidarse de las superiores prestaciones y posibilidades de las máquinas de nueva generación. Un juego a la antigua usanza: tan técnico, que dejará poco sitio a la improvisación; tan violento y visualmente atractivo, que dejará poco sitio a la comida en tu organismo; y tan brillante, que dejará poco sitio en tu consola para otros juegos de lucha durante mucho tiempo.

«*Virtua Fighter 4* es el nuevo modelo a seguir», dicen sus desarrolladores. Una gran muestra de humildad, pero también de buen gusto. Un acierto gracias al que

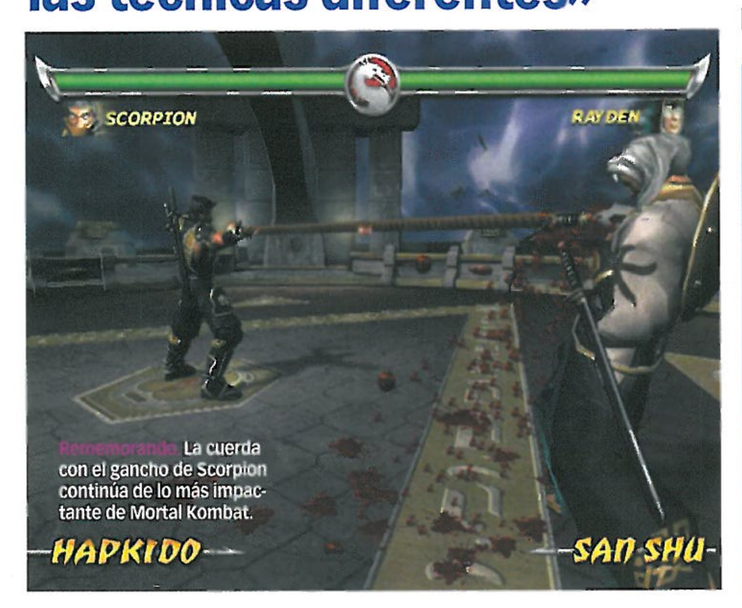




Escenarios interactivos. En algunos niveles hay cosas que se rompen, o estatuas que escupen ácido como éstas (los gorditos verdes del fondo).



«Ésa es la principal novedad y la característica más notable de esta última evolución de la serie: las técnicas diferentes»



Rememorando. La cuerda con el gancho de Scorpion continúa de lo más impactante de Mortal Kombat.

¡Es mortal (Kombat)!

- **Técnicas:** Tres estilos de lucha distintos para cada personaje.
- **Personajes:** Todos los clásicos, como Sub-Zero o Scorpion, pero también un montón de luchadores nuevos.
- **De cómic:** El diseño y el argumento de cada personaje se ha tratado al más puro estilo japonés, como si de un *Tekken* se tratara.
- **Complementos:** El juego contendrá algunas opciones y modos extra, con miles de «regalos» que desbloquear.

MKDA está ganando más grados que nunca. ¿Te imaginas combinar toda la genialidad de un *Mortal Kombat* con personajes, gráficos y escenarios a la altura de PS2 y, al mismo tiempo, con ideas tan fabulosas como las diferentes técnicas para cada personaje de *Virtua Fighter 4*?

Ésa es la principal novedad y la característica más notable de esta última evolución de la serie: las técnicas diferentes. Cada personaje cuenta con tres técnicas de lucha, y puedes pasar de una a otra con sólo pulsar L1. Por defecto tienes la técnica estándar de cada personaje, los movimientos de toda la vida; otra es más contundente y lenta, de golpes más dañinos pero más complicados y lentos de realizar; y una tercera, es... con un arma blanca.

Cada uno de los luchadores del juego cuenta con un arma propia: una lanza, una espada, un par de cuchillos... Accediendo a la tercera técnica de lucha de cada uno, el personaje «se arma», resultando más mortal pero con una inferior capacidad para defenderse y algo menos de movilidad. Pero claro: a cambio, un tajo con éxito puede restar una cantidad enorme de vida al contrario. Impresionante. Estamos deseando probar todos los *fatalities*, desbloquear a todos los personajes, ver todos los finales... ¿Nos das un mesecito?





Típicos tópicos. Todos los sitios típicos de pelis de zombis aparecen en Twin Caliber. No podía faltar un tren atestado de muertos vivientes, y en movimiento, sin poder escapar...

Impresionante, pero... Los gráficos de Twin Caliber son espectaculares, aunque algo cuadriculados para tratarse de un título de PS2. ¡Qué lástima!

TWIN CALIBER

Si George A. Romero hiciese juegos, serían todos como éste.

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **59,95 €**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
DESARROLLADOR: **RAGE**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **+16**
IDIOMA: **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES: **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Apocalypse***
(PSMag23 9/10)
Acción a saco con cara de Bruce Willis.

PS2 ***Resident Evil Code:Veronica X***
(PSMag 58 9/10)
El mejor RE de la serie, pero no tan lleno de acción y sangre como Twin Caliber.

La Noche de los Muertos Vivientes es un ejercicio de protocolo, dulzura y delicadeza comparada con este juego. El nuevo *Mortal Kombat*, en la página 55, es una ñoñería romántica y afeminada comparada con esto. Hasta la cara de nuestra directora por las mañanas es... Bueno, no: eso *sí* es como esto.

Twin Caliber es un homenaje a la casquería y el mal gusto, como decía el propio Guillermo del Toro acerca de su última película, *Blade II*. Una ensalada de tiros, muerte, sangre y carne despedazada; un caos de desorden y destrucción, de fuego y de casquillos humeantes. Y todo ese caos, esa acción frenética y esa violencia difícil de deglutir son, también, aplicables a su funcionamiento: ¡es muy difícil! Pero no porque los enemigos sean muy rápidos, o los niveles muy largos, o cualquier otra cosa parecida. Nada que ver. Es muy difícil porque su sistema de control es imposible. Al menos, durante las primeras *horas*. En un pueblo cualquiera de Texas o por ahí, todos los habitantes están infectados de algún extraño virus —seguro que te suena— que les ha convertido en muertos vivientes. Sólo un par de personajes parecen haberse salvado de la peste: el Sheriff y un preso que estaba incomunicado en una celda de la cárcel. Hasta aquí, más o menos lo de siempre: dos personajes que en principio se odian, pero que tendrán que aunar fuerzas para salir del lugar y poder contarlo. Pero a partir de ese planteamiento, tan reciclado por *Resident Evil, The House of the Dead, Parasite Eve* o *Zombie Revenge*, lo que viene es completamente diferente, nuevo. Dos personajes en acción a la vez, en pantalla, contra varios cientos. Cada uno con dos armas, una en cada mano. Y cada arma, controlada separadamente por una mitad de tu DualShock2. Esto, dicho de otro modo, significa que usas tu stick derecho para apuntar con tu arma derecha, y disparas con R1; mientras con el stick izquierdo apuntas con la mano izquierda, disparando con L1. Apuntes adonde apuntes, da igual, porque tu personaje se moverá adecuadamente de modo que puedas dirigir tus proyectiles en cada dirección. Separando los brazos, como si estuviera crucificado, para disparar en ambas direcciones; cruzando los brazos si lo prefieres; disparando con una pistola hacia delante y la otra hacia atrás, por debajo de la axila y sin mirar, como los tipos duros... Incluso puedes disparar en círculos, para asegurarte de que le das a alguien de vez en cuando (pero claro, así, también le darás a tu compañero). Sinceramente, es casi imposible jugar con un control así. Divertidísimo, no te cansarás nunca de intentarlo, ¡pero es tan complicado! Aun así, merece la pena insistir. Esos «momentos *Matrix*» en los que la acción se ralentiza con las muertes especialmente espectaculares y sangrientas, todas esas cosas que romper a tiros, sus increíbles jefes... Si la hemoglobina no te produce aprensión y eres adicto a la acción y la violencia —que sólo se puede usar en defensa propia, recuérdalo—, *Twin Caliber* te encantará. Te enervará y apasionará en idénticas intensidades..

«Dos personajes, cada uno con dos armas, una en cada mano»

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 8
Mejores aún que en el primer título

■ JUGABILIDAD 7
Control más asequible que Colin

■ ADICTIVIDAD 8
La licencia tira mucho...

CONCLUSIÓN

¡Qué experiencia tan sobrecogedora! Lástima de control, porque Twin Caliber podría haber sido la bomba.



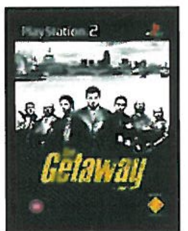
CARACTERÍSTICAS • **12 niveles, 9 jefes, 9 armas, 2 personajes** • **Disparas dos armas a la vez, una en cada mano**

Conduciendo al revés. Te parecerá una tontería, pero un jugador inglés sufrirá mucho menos con The Getaway que uno de por aquí.

Rehenes. Cuando juegas como poli y tomas un rehén, puedes dejarle noqueándole con un golpe; pero jugando como el delincuente Hammond, no hay concesiones: te libras de él con un tiro en la cabeza.

THE GETAWAY

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **64,95 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **TEAM SOHO**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+16**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 *Syphon Filter*
(PSMag51, 9/10)
En realidad no se parecen demasiado, pero ¿qué hay en PSone que se parezca «demasiado» a *The Getaway*?

PS2 GTA Vice City
(PSMag72 10/10)
Un *The Getaway* con playas, sol, mujeres bellas y mucho sentido del humor. Su polo opuesto, vamos.

Vamos a dar una clase práctica sobre cine negro interactivo.

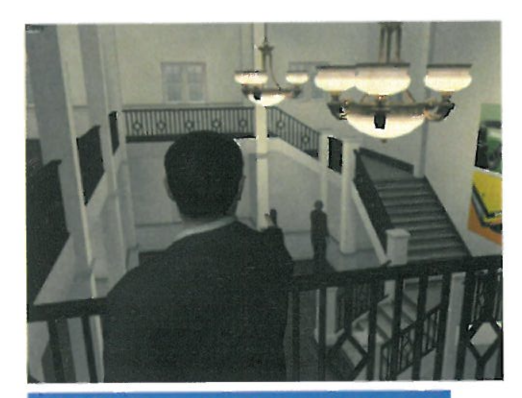
Cine y videojuegos se han inspirado mutuamente en muchas ocasiones ya. Y tenemos que reconocer que, normalmente, los juegos que toman ideas del cine suelen ser considerablemente mejores que las películas que toman ideas de los videojuegos. Pero ése es un debate en que no entraremos ahora, porque podríamos no acabar nunca.

El caso es que, de una forma cada vez más clara, los grandes juegos representan en ocasiones historias con un hilo argumental y una puesta en escena la mar de cinematográficos. Puedes tener la sensación de estar viendo una película con *MGS2*, puedes revivir infinidad de escenas y títulos de la gran pantalla con *GTA Vice City*, y puedes hacer ambas cosas, ahora, con *The Getaway*. Team Soho se ha imbuido en un entorno fílmico purísimo y, además, ha destilado todas sus ideas sobre la ciudad que mejor conocía: la suya propia, Londres, una de las más carismáticas y características del cine negro de los años sesenta y setenta. ¿En cuántos juegos puedes capturar a un rehén y cubrirte con él, apuntándole a la cabeza para evitar que el resto de los malos te sigan? ¿Alcanzar la puerta de salida usando al rehén como escudo humano, darle un golpe en la cabeza con la culata de tu pistola y salir pitando para robar a mano armada el primer coche que pase? ¡Es bestial!

La exploración y la acción en interiores, a pie, es tan divertida y profunda como las misiones y carreras con vehículos. No pararás ni un momento, no podrás estar tranquilo más de unos pocos segundos.

Sin embargo, tenemos que reconocer que lo que ha resultado ser finalmente *The Getaway* está muy, muy lejos de lo que nos habían enseñado y prometido en el pasado. No tiene, ni de lejos, el aspecto de aquellas primeras imágenes que vimos hace más o menos un año, que parecían fotografías. Poco a poco, sus desarrolladores han tenido que simplificar texturas, modelados, animaciones… intentando que el conjunto funcionara correctamente. Y lo han conseguido, *The Getaway* funciona perfectamente ahora, pero ¿a costa de qué? ¡El proyecto original era tan perfecto, tan ambicioso! Ahora… nos ha quedado la sensación de haber perdido algo grande, un proyecto original que nunca veremos realizado. O tal vez sí, pero desde luego, no será en una consola de 128 bits. Qué pérdida.

En todo caso, tampoco las remodelaciones y simplificaciones constantes que ha sufrido *The Getaway* han servido para solucionar ciertos problemas de



Volteretas. Con juegos como éste, uno no para de repetirse que ya está mayor para esto. Pero realmente las volteretas para esconderse tras las esquinas o columnas son muy útiles.



CARACTERÍSTICAS • **Dos personajes, dos historias.** • **Todos los coches que quieras conducir** • **Infinidad de fechorías posibles.**

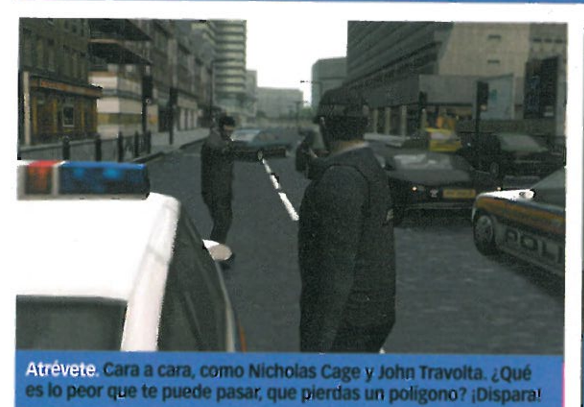




Pásalo bien. Tanto estrés, tanto matón persiguiéndote, tanta presión, tanta pasma... Relájate un poco robando un Audi TT descapotable, hombre. Toma un poco el aire mientras huyes.



¿Turista habitual? The Getaway es una buena forma de refrescarte la memoria si hace tiempo que no pisas Londres; si no has estado nunca, conócelo al fin, desde casa.



Atrévete. Cara a cara, como Nicholas Cage y John Travolta. ¿Qué es lo peor que te puede pasar, que pierdas un polígono? ¡Dispara!



Momentos de cine. Secuencias como ésta recuerdan a los mejores instantes ideados por Coppola, Scorsese, Stone e incluso los hermanos Coen.

base, que poco tienen que ver con el potencial de la consola: cámara y control. Team Soho ha descuidado ambas cosas en determinados momentos del juego, especialmente en escenarios interiores —cuando la acción es a pie, en tercera persona—, haciendo que la incomodidad general reste calidad al conjunto. Puedes hacer más o menos las mismas cosas que Logan en *Syphon Filter,* Snake en *Metal Gear Solid* o Jean-Luc en *WinBack,* pero nunca con la facilidad con la que lo hacías en esos tres juegos. Esconderse tras una esquina cuando tienes prisa puede hacerte perder el control y dejarte descubierto ante el enemigo, que no dudará en coserte a tiros a la menor oportunidad.

Tampoco el sistema de apuntado acaba de convencer, ya que en busca de un mayor realismo, lo que produce es un descontrol algo frustrante. Tus enemigos no tienen ningún problema para acertar cuando te apuntan, ¿por qué tú sí?

De hecho, esa búsqueda de realismo total del juego hace que, en ocasiones, no seas consciente de lo que ocurre, o de cómo estás, o de en qué estado está tu coche. No hay indicadores de vida, ni mapas, ni radares, ni barras de energía. Nada. Si tu chico cojea o camina arrastrando los pies, es que está cansado y débil. Párate, apóyate en un muro o una pared un rato para recuperar el aliento, y comprobarás que enseguida se encuentra un poco mejor.

Es la forma en que se recupera la «vida» en *The Getaway,* sin botiquines, sin raciones de comida, sin «ítems mágicos» que te repongan la salud.

Y con los vehículos pasa lo mismo: si echa humo, es que la cosa está mal; pero si echa fuego... más vale que pares y te alejes, porque está a punto de sonar un buen petardazo y no te gustará estar cerca cuando eso ocurra.

Un montón de ideas geniales, pero cuando uno está persiguiendo a todo trapo a un malo en coche, lo último que quiere hacer es fijarse en cuánto humo echa el coche; cuando estás intercambiando ráfagas de balas con tu enemigo, no puedes pararte a pensar en cuánto cojea tu personaje o si parece necesitar un descanso. Un nivel de energía, un mapa, un indicador de cualquier tipo... cualquier dato «convencional» en pantalla habría facilitado un poco las cosas al jugador. Pero no hay ninguna.

El hecho de que medio juego sea protagonizado por un delincuente —presionado por la mafia londinense— y el otro medio por el policía que intenta pararle los pies, hace de *The Getaway* todo un ejercicio de perspectiva y originalidad. En definitiva, un compendio de ideas nuevas, inéditas, apasionantes, pero embutidas en un producto destilado una y otra vez hasta que sus creadores han conseguido que funcionara. *The Getaway* es una versión mil veces simplificada de sí mismo, y eso, se nota en el acabado general. Cojea. Como el personaje cuando está herido. ●

«Esa búsqueda de realismo total del juego hace que, en ocasiones, no seas consciente de lo que ocurre»

PROMESAS INCUMPLIDAS

No te dejes engañar...



The Getaway es un juegazo, sí. Pero no por eso te dejes engañar por lo que digan por ahí. Si su desarrollo ha durado dos años, ha sido porque Team Soho no consiguió hacer funcionar correctamente el proyecto original, infinitamente más detallado y fotorrealista. Échale un vistazo a esta captura —porque parece una fotografía— y compárala con lo que ha quedado. Nada que ver. A lo mejor, en PlayStation3, algún día...

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 8
¡No son los prometidos!

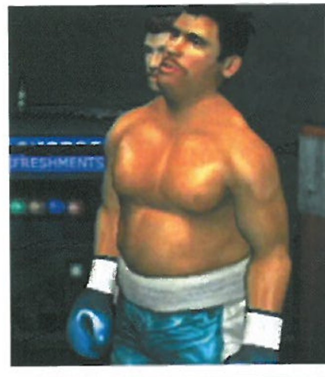
■ JUGABILIDAD 8
Control y cámara imperfectos

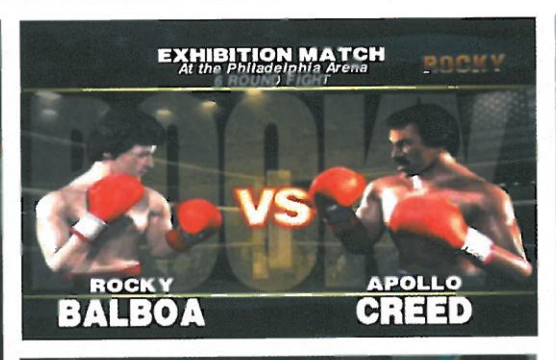
■ ADICTIVIDAD 10
La de una peli de Coppola

CONCLUSIÓN

Su diseño, su argumento y sus intenciones superan por tres o cuatro cuerpos a la capacidad de sus creadores para ponerlas en práctica. Aun así, fabuloso.

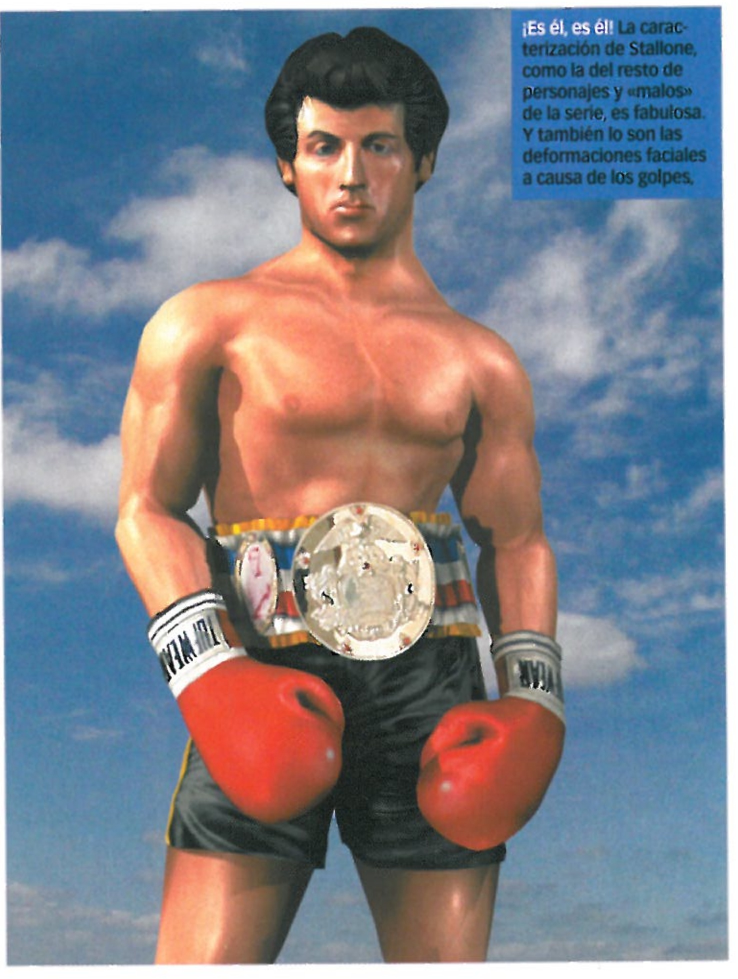








Técnica hollywoodiense. Aunque los golpes de Rocky son bastante técnicos, el aguante de los luchadores y su energía están más acorde con los combates de las pelis que con los de verdad.

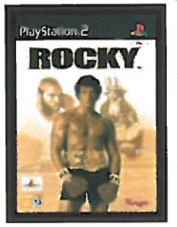


¡Es él, es él! La caracterización de Stallone, como la del resto de personajes y «malos» de la serie, es fabulosa. Y también lo son las deformaciones faciales a causa de los golpes.

ROCKY

Si tienes miedo, tuerce la boca y grita el nombre de tu novia

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **RAGE**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 *Ready to rumble*
(PSMag38, 7/10)
Quizás no es el mejor juego de boxeo de PSone, pero sin duda es el más original y divertido.

PS2 *Victorious Boxers4*
(PSMag59 9/10)
Como la de Rocky, ésta es la historia de un joven muchacho que se abrió camino en el duro mundo del boxeo... y bla, bla, bla.

Podría decirse que la de Rocky es la historia del boxeador más entrenecedor del mundo. Al fin y al cabo, ¿hay alguien que pierda un combate con más estilo que Stallone? ¿Alguien sabe caer al suelo de una forma más melodramática, o llamar a su novia de un modo más visceralmente pasional? ¡Adriaaaane! Ah, todavía se nos saltan las lágrimas al recordarlo...

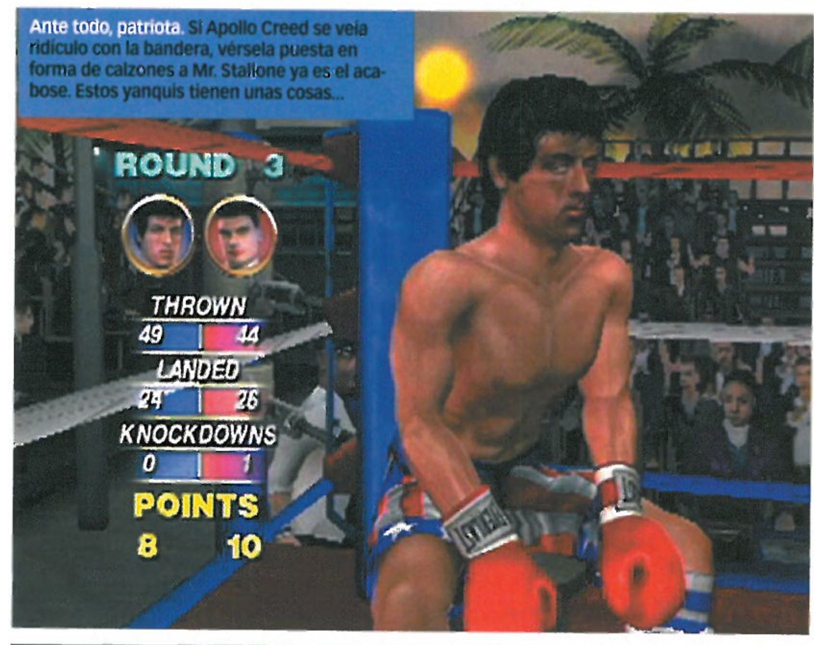
Con motivo de la colección entera de películas en DVD, Rage ha desarrollado un juego con todas las licencias necesarias para plasmar, en forma de historia pseudocinematográfica, la trayectoria entera del personaje. Así, empezarás siendo un pobre muchacho desconocido de los barrios bajos, e irás avanzando a pasos agigantados en el complicado mundo del boxeo hasta convertirte en campeón del mundo de los pesos pesados. Después de eso, por supuesto, de lo que se trata es de conservar el título a pesar de lo duro que es cada nuevo aspirante. Emocionante, ¿no? Presión, miedo, extorsión, chantaje... Todo eso da igual cuando se tienen bien sujetos a las muñecas unos guantes sin dedos. (Lo que, por cierto, nos lleva a preguntarnos algo muy profundo: ¿acaso, al no tener dedos, no deberían llamarse «manoplas de boxeo»? Claro, no suena tan contundente).

Así, los combates contra todos los personajes/malos de las pelis están hilados mediante secuencias de vídeo relacionadas con el argumento de las películas. A veces estas secuencias son de las pelis —puedes ir desbloqueando vídeos de los filmes



«Un título ideal para jugadores no iniciados en este género»

CARACTERÍSTICAS • **Todos los combates que aparecían en todas las pelis.** • **Diversos minijuegos para mejorar a tu chico en el gimnasio**



Ante todo, patriota. Si Apollo Creed se veía ridículo con la bandera, vérsela puesta en forma de calzones a Mr. Stallone ya es el acabose. Estos yanquis tienen unas cosas...



Sermones virtuales. El entrenador del malo le cuenta que es un manta, que le vas a dar una paliza, que debería retirarse... No, es broma. En realidad, le dice todo eso de ti.

Para nostálgicos

Si la serie Rocky te enterneció o te cautivó de algún modo, te encantará comprobar que en el juego hay escondidas numerosas secuencias de ellas. Algunas, incluso, generadas años más tarde con los gráficos de la propia consola.









que se guardan en el menú de opciones—, y a veces están generadas por la consola. También, entre combate y combate, tendrás la oportunidad de entrenarte un poco, realizando dos o tres ejercicios cada vez: abdominales, saltar un poco a la comba, pruebas de velocidad o de fuerza, practicar movimientos con el saco, etc. Para cada uno de estos ejercicios tendrás que entrar en el gimnasio, y verás que cada uno de ellos es una especie de minijuego. En ocasiones se basan en pulsar los botones muy rápidamente; otras, de pulsar la combinación correcta lo más rápido posible; en otros casos, pulsar los botones necesarios con un determinado ritmo... Casi como en un juego de baile o musical, pero en un gimnasio y poniendo cara de duro.

La variedad de golpes posibles no es tan amplia tal vez como en otros simuladores/arcades de boxeo, pero su funcionamiento y el modo en que se realizan resulta muy intuitivo. También los esquives de golpes, o la protección, son acciones fáciles de asimilar, lo que hacen de *Rocky,* como de la serie *Ready to Rumble,* un título ideal para jugadores no iniciados en este género. Sin embargo, quienes ya tengan cierta práctica en eso de bailotear alrededor del contrario, burlarse y machacarle contra las cuerdas, *Rocky* podría parecer un título de aficionados. No es difícil, y con frecuencia basta con repetir uno o dos golpes constantemente para dejar al contrario hecho trizas. Las combinaciones de movimientos, a su vez, no son tan sencillas de realizar como los movimientos sueltos, resultando difícil conseguir secuencias de golpes dinámicas y vistosas cuando el enemigo deja un flanco descubierto.

¿Simulador o arcade? Pues ambas cosas a la vez, en esta ocasión. El funcionamiento y los movimientos de los luchadores son muy realistas, como su animación o los «desarreglos faciales» que sufren a lo largo de los combates. En cambio, su aguante físico y la fiereza con la que se mueven —no parecen cansarse nunca— recuerdan más a las pelis del género *«tú puedes, lo conseguirás»* que al boxeo real. Pocos puristas aficionados a *Knockout Kings* lo pasarán en grande con un título como éste, pero si disfrutaste con *Victorious Boxers* o *Ready to Rumble,* sin duda *Rocky* es lo que necesitas ahora. Por descontado, ningún fan de Stallone o de esta serie de películas debería perderse semejante recopilación de malos a los que zurrar ●

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 8
No te costará reconocer a Stallone

JUGABILIDAD 8
Si no eres experto en el género...

ADICTIVIDAD 9
Peli tras peli, malo tras malo

CONCLUSIÓN

Todo un homenaje a la serie de películas y, además, un gran juego. ¡Revive toda la emoción de la época dorada de Stallone!





¿Eres observador? La idea de ver los partidos en 3-D, además de disfrutar del espectáculo, es que estudies a tus chicos para tomar las decisiones pertinentes de cara a futuros encuentros.


Estadio propio. Una de las ventajas de ser entrenador y ganar mucha pasta, es que puedes construir tu propio estadio y llamarlo como quieras.



Penaltis. ¡Qué difícil es contener las ganas de dar tú esa patada cuando sólo eres el entrenador! ¿Cómo evitarán los de verdad los ataques al corazón?

MANAGER DE LIGA 2003

El simulador de gestión futbolística se renueva, un año más

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **64,95 €**
DISTRIBUIDOR: **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
RESTRICCIONES DE EDAD: **TP**
IDIOMA: **TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO**
JUGADORES: **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1: *MDL 2001*
(PSMag52, 9/10)
El último *MDL* aún dejaba ver una evolución notable con respecto al título original.

PS2: *MDL 2002*
(PSMag66, 8/10)
Como *MDL2003*, pero de 2002 y un par de cosillas que se han pulido un poco.

El *Manager de Liga* original nos dejó impresionados con su mecánica de juego hace ya mucho tiempo. ¿Un título de gestión futbolística en el que sólo hacías el papel del presidente y el entrenador del club, sin jugar, sin controlar de forma directa a los jugadores? Nos sonaba rarísimo, pero pronto nos dimos cuenta de que la idea funcionaba. Era una forma nueva de estrategia, un tanto rebuscada, pero efectiva. Al fin y al cabo, correr y darle patadas a una pelota es una tontería, puede hacerlo hasta un niño... ¿Pero decidir en quién inviertes varios millones de Euros? Eso ya es un asunto más serio.

Éste es ya el segundo *Manager de Liga* para PS2, y pretende solucionar los problemillas que no acabaron de convencernos de la anterior entrega hace ahora casi un año. Por ejemplo, esta vez la plantilla de jugadores y estadios es la auténtica, sin errores, sin fallos o cambios de última hora posteriores al desarrollo del juego. Esto se debe gracias a la entrada en vigencia de las nuevas leyes de la FIFA, que obligan a cumplir los contratos hasta fin de año. O sea, que de 17.000 jugadores de 720 clubes distintos, no hay ni un solo error.

El sistema de control también se ha retocado, haciendo más fácil el desplazamiento por los menús y la activación de opciones; y del mismo modo, ha mejorado la inteligencia artificial en general. Por ejemplo, si en las anteriores entregas resultaba un tanto lioso buscar futuras promesas, haciéndote perder a veces una pasta en inversiones equivocadas, ahora puedes realizar ese proceso de una forma más rápida y eficiente. Introduces los datos, precio de contrato y demás características que te interesen en un buscador automático, y el juego te da una lista de los chicos que se ajustan a las características de lo que necesitas. ¡Incluso puedes buscar a alguien por su nombre, sólo porque prefieres que se llame de una determinada manera! Ya sabes las manías tan raras que tienen algunos entrenadores...

La IA de los jugadores en el campo también se ha mejorado, pero tal vez no lo suficiente como para que se noten grandes diferencias. Cuesta ver con claridad, desde el banquillo, si tus chicos están haciendo exactamente lo que les has indicado y cuando les has dicho que lo hagan. Una opción de moviola te permite visualizar cada jugada en un *replay* a cámara lenta, con zooms y diferentes ángulos si quieres, pero para entonces, ya ha sucedido lo que querías estudiar.

Aparecen aquí las distintas divisiones de las seis ligas más importantes de Europa: España, Italia, Reino Unido, Francia, Alemania y Escocia. ¿Tendrás suficiente con 720 clubes, de 28 países en total? De nuevo, depende de si eres tan caprichoso o no como los entrenadores reales. Pero a decir verdad, *MDL2003* cuenta con pocas novedades.

Partidos en 3-D con los gráficos mejorados, un doblaje al castellano decentito, la lista actualizada de jugadores y estadios, y algunos retoques en la IA y el control. Habría necesitado una inyección de ideas más sustancial para ofrecer algo realmente nuevo al jugador...

VEREDICTO



GRÁFICOS 8
Con lavado de cara para la ocasión

JUGABILIDAD 7
Control e IA retocados

ADICTIVIDAD 6
¿Dónde están las novedades?

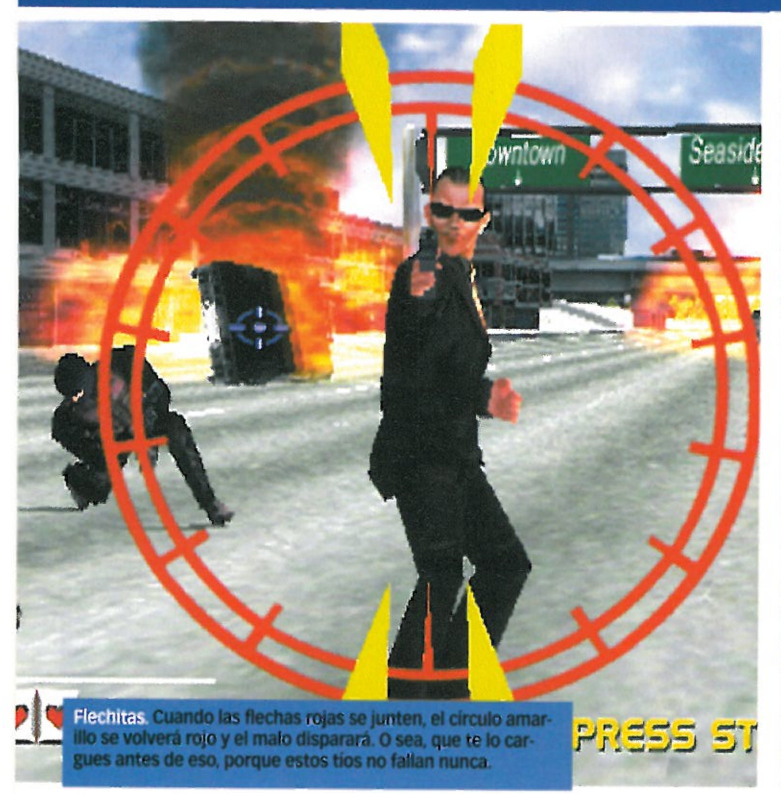
CONCLUSIÓN

Un juego de fútbol en el que no se juega al fútbol como en los demás



CARACTERÍSTICAS • **17.000 jugadores reales en total • Todos los estadios y clubes de las seis principales ligas.**





Flechitas. Cuando las flechas rojas se junten, el círculo amarillo se volverá rojo y el malo disparará. O sea, que te lo cargues antes de eso, porque estos tíos no fallan nunca.



Persecuciones. Acertar a los malos que asoman por la ventanilla de los coches es mucho más difícil que en la persecución de lanchas de *TC2*.

VIRTUA COP ELITE

La mejor serie de tiros de Sega, por fin, en PlayStation

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **59,95 €**
DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
DESARROLLADOR: **SEGA**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **+13**
IDIOMA: **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES: **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Time Crisis*** ***(PSMag12 9/10)***
El original para PSone era un calco de la recreativa, una pasada, un mito, una... ¿Pero en serio no lo conoces?

PS2 ***Time Crisis 2*** ***(PSMag 60 9/10)***
La recreativa tardó en llegar a una consola, pero finalmente lo hizo de una forma impecable.

Virtua Cop **y** ***Virtua Cop 2*** nos hicieron muy felices hace ya unos cuantos años. En Saturn, en recreativa, en Dreamcast después... ¡Cuántos tiros a la tele! Pero nunca habíamos tenido la oportunidad de realizar esos disparos con una G-Con...

Acclaim lanza ahora un pack que comprende los dos títulos originales, pero Sega ha mejorado las texturas y el modelado de los personajes para estar a la altura de los tiempos que corren. Naturalmente, el resultado no es tan impresionante como *Time Crisis 2*, pero desde luego, mejora mucho a los originales. Imagínate: ¡el primer *Virtua Cop* es de cuando ni siquiera existían las texturas!

Así pues, lo que te encontrarás aquí son, en realidad, dos juegos prácticamente iguales en aspecto y jugabilidad. O, si prefieres entenderlo de otro modo: un juego de tiros el doble de largo de lo normal. Sin embargo, no hablamos de uno —o dos— cualquiera. *Virtua Cop* inspiró a *Time Crisis*, a *Die Hard Trilogy* y a tantos otros. ¿De quién crees que fue la idea de acribillar a gente con una pistola, si no de Sega? ¿O la de varias decenas de malos apareciendo sin parar, todos con la misma pinta?

Diferentes caminos a elegir según tu pericia, jefes a los que eliminar con maña y puntería, fijándote en sus puntos débiles o pensando en «ideas alternativas», persecuciones de coches durante las que tendrás que hacer blanco en enemigos que no paran quietos... Todos los ingredientes de cualquier *Time Crisis* ya existían en *Virtua Cop* y su continuación, aunque con un sistema de juego algo distinto. Aquí, por ejemplo, no puedes cubrirte en ningún momento, lo que hace la acción más frenética. Sin embargo, hay un efecto de *Virtua Cop* que sólo se recicló en el segundo juego de *Die Hard Trilogy*: el indicador de cuándo va a disparar cada enemigo. Al aparecer en pantalla un malo, aparece sobre él un círculo con dos flechas y determinado color. Esas flechas se van acercando entre sí a medida que el malo toma posición y te apunta, y cuando se juntan y el círculo se vuelve rojo, el malo dispara. La mala noticia es que... aquí los malos no fallan ni un solo tiro. Nunca. Si el círculo se vuelve rojo antes de que te lo cargues, date por agujereado.

A este sistema de círculos, flechas y colores se suma el efecto de zoom sobre los malos. Se entiende que, si tardas en acabar con un enemigo, es porque te falla la puntería, de modo que la cámara se va a acercando cada vez más al enemigo en cuestión cuanto más tiempo pasa, para que aciertes con una mayor facilidad. Claro, todo esto te sonará a chino si no conoces ningún *Virtua Cop* aún, pero te aseguramos que es una mecánica muy intuitiva, funcional y divertida. No pararás de apretar el gatillo compulsivamente, es imposible parar.

No le des más vueltas. Aunque no cuente con el aspecto de *TC2*, *VCE* es un compendio de ideas, acción y genialidad al que nadie podría resistirse. Si dejaras pasar la oportunidad de jugar a algo así, tu G-Con2 no te lo perdonaría. ●

«Un compendio de ideas, acción y genialidad»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 8
Bastante mejorados para PS2

■ JUGABILIDAD 10
Es de Sega, ¿bromeas?

■ ADICTIVIDAD 10
La de dos joyas de Sega juntas

CONCLUSIÓN

¡Las consolas de Sony llevaban tantos años esperando cargar algo así!



CARACTERÍSTICAS • **¡2 juegos en uno!** • **Caminos diferentes a elegir al final de cada misión**



Cocinando plomo. Un tiroteo en una cocina llena de trastos. ¡Recuerda acabar primero con el malo que tiene a la rehén!



Variedad. Escenarios interiores y exteriores, atajos, conductos de ventilación, carreras, puertas cerradas, códigos, cajas fuertes... No falta de nada.



Abusón... En ocasiones como ésta, a uno le dan ganas de protestar a la gente de Activision. ¿Cómo se vence a semejante mole?

007 NIGHTFIRE

Bond arrasa de nuevo: peli nueva, coche nuevo, y un juegazo

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **64,95 €**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **ELECTRONIC ARTS**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **+13**
IDIOMA: **CASTELLANO**
JUGADORES: **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *MOH: Underground* (*PSMag48*, 9/10)
No innovó demasiado con respecto al original, pero se salía. Uno de los mejores títulos de PSone, de todos los géneros.

PS2: *MOH: Frontline* (*PSMag68*, 10/10)
Si en PSone la serie de Spielberg y EA impresionaba, imagínate con 4 veces más consola



Olvida el número de su nombre en clave. Tal vez en el pasado sus juegos para PSone y PS2 fuesen ceros a la izquierda, pero en esta ocasión, Mr. 007 debería llamarse, como mínimo, «700». ¡Este juego es una pasada!

El señor Bond no había logrado sorprendernos en PlayStation aún, a pesar de las maravillas que hizo con Nintendo64 en los tiempos de *GoldenEye*. Tampoco vamos a engañarte: *007 NightFire* no está a la altura del juegazo de Nintendo, ni de otros clásicos intocables como *Medal of Honor* o, más recientemente, *TimeSplitters2*. Pero casi.

No está basado en la última película, *Muere Otro Día*, aunque sí tiene su licencia. Complicado, ¿no? Sus desarrolladores prefirieron la libertad de idear un argumento «estilo Bond», pero sin las limitaciones que habrían sido necesarias a la hora de inspirarse exclusivamente en la película. Así, *007 NightFire* contiene un montón de cosas «típicas de Bond» que, sin embargo, no aparecían en la última película de Pierce Brosnan. Conduces el mismo Aston Martin V12 Vanquish, por ejemplo —también sobre un lago helado en cierto momento del juego—, pero además, explorarás el fondo del océano con él, dispararás a un montón de malos con sus ametralladoras, serás perseguido... Y lo mismo pasa con el uso de *gadgets* clásicos, como el láser del reloj, el cable del teléfono móvil para colgarse de sitios en plan Tarzán, el mechero que en realidad sirve para hacer fotos, etc. Un montón de chismes geniales que, si bien conoces de otras películas, no salían en la última.

La variedad de estilos de juego y misiones te dejará alelado. La mayoría de ellas se basan en los disparos en primera persona de *GoldenEye*, en escenarios inmensos atestados de enemigos la mar de listos. Pero también tendrás ocasión de conducir. ¡Y ya quisieran muchos juegos de carreras ser la mitad de realistas, rápidos y divertidos que los niveles de conducción de *NightFire*! Increíbles. Como los niveles submarinos, los «momentos plataformas», los «puzzles a la Bond»... Hasta llegar a la misión final, en la estratosfera, en una base espacial, como si estuvieras reviviendo *Moonraker*. Puzzles, estilo, acción y sofisticación en cada polígono. ¿Sabes lo bien que se siente uno mismo al llegar a una puerta cerrada, abriéndola con la ayuda de un decodificador que extrae del panel el código de seguridad? Es una gozada. Y usar armas con láser de apuntado, silenciador, visión de infrarrojos y zoom, es una gozada. Y... Mira, resumiendo: en general, todo lo que se puede hacer en *007 NightFire* es una pasada. Incluso te permite resolver enigmas o situaciones de formas distintas, dependiendo de tu ingenio, animándote a «rejugar» todas las misiones varias veces. No es un *Medal of Honor* ni un *Golden Eye*, pero poco le falta. Al menos, prométenos que lo probarás. ●

«Puzzles, estilo, acción y sofisticación en cada polígono»

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 8
Preciosos, aunque no perfectos

■ JUGABILIDAD 8
¡Qué de gadgets geniales!

■ ADICTIVIDAD 10
Variedad de misiones, todas brillantes

CONCLUSIÓN

Tal vez no marque un hito en la historia de los videojuegos, pero sí lo marcará en la historia de los títulos de Bond.

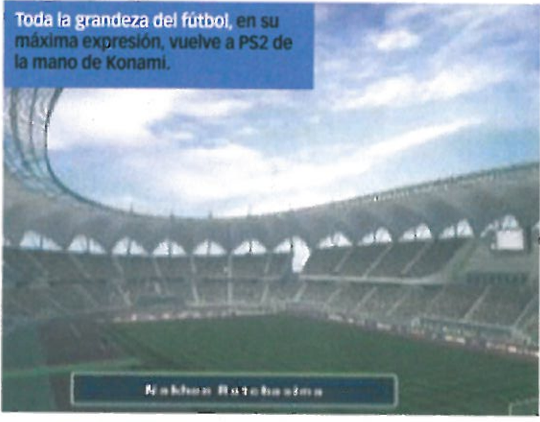
9 / 10

CARACTERÍSTICAS • 12 misiones distintas, algunas con varios niveles • Gran variedad de estilos de juego • Todos los artilugios-



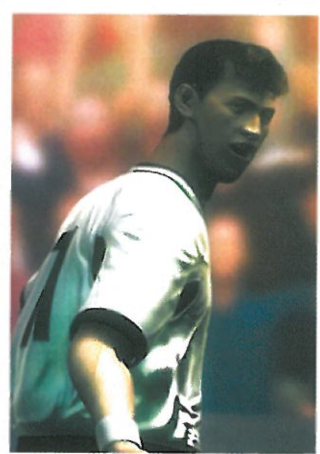


Luis Enrique: ¿Creías que estaba lesionado? Ahí le tienes


Toda la grandeza del fútbol, en su máxima expresión, vuelve a PS2 de la mano de Konami.



El ídolo. La vuelta del hijo pródigo significó un suspiro de alivio para la hinchada inglesa



PRO EVOLUTION SOCCER 2

La ficción supera a la realidad

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **59,95 €**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KONAMI**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **NO**
IDIOMA: **CASTELLANO**
JUGADORES: **UNO A OCHO**

ALTERNATIVAS

PS1 *PRO EVOLUTION SOCCER 2*
(*PSMag73* 9/10)
El mejor juego de fútbol para la pequeña de Sony

PS2 *FIFA 2003*
(*PSMag* 8/10)
Una excelente variante con una licencia de ensueño.

Los forofos del deporte rey se sentirán ofendidos si decimos que lo nuevo de Konami supera al deporte real, pero sólo hay que fijarse en el recibimiento que se da a cada entrega de esta saga. Mucha gente «no-forofa» del fútbol ha caído atrapada en las redes de Konami, y ahora, echan una ojeada a un partido en la tele de vez en cuando. Bien, pues *Pro Evolution Soccer 2* supera a su antecesor en casi todo, aunque el cambio más evidente está en el apartado gráfico. Si antes la diferencia entre jugadores no era notable, ahora cada futbolista tiene sus propias características físicas y movimientos bien diferenciados. Roberto Carlos lanza las faltas como en el primer *Pro* (con una animación que resalta su potente lanzamiento), pero, además, también los controles en carrera, las subidas por la banda, los remates acrobáticos y los regates son igualitos que los del original brasileño. Patrick Kluivert, dotado de una elegancia natural, destaca entre los rudos defensas. Sus gráciles saltos, sus envenenados pases y sus distinguidos controles orientados te dejarán boquiabierto. El último ejemplo es el que muestra un parecido más espectacular: nos referimos a David Beckham, el jugador del Manchester United. Sus animaciones nos han quitado el hipo. Sus espectaculares y efectivos lanzamientos a balón parado muestran toda la clase de *Mr. Spice Girl*, hasta lleva la famosa cresta que lucía en el pasado Mundial. Pero vamos al punto fuerte: la jugabilidad. Si la anterior entrega parecía insuperable, espera a probar ésta. La mayoría de los errores pasados se han corregido, de modo que ya puedes dominar aquellos balones que se perdían por la banda por falta de control. Además, los jugadores que esperan el esférico no se quedarán tan colgados de la parra, y la acción será más frenética e intensa. Cierto que la distribución de los jugadores por zonas dificulta las cosas, pero, dominado el cambio del jugador con L1, el control del juego es absoluto. Y para control el que ahora tenemos en los disparos a puerta. La nueva partición de la barra de potencia ayuda a controlar mejor la fuerza del lanzamiento, pero lo que permite un control del chut de lo más real es la posibilidad de colocar mejor el balón en cada lanzamiento. Marcar desde fuera del área ya no es tan difícil, pero necesita su tiempo. También destacamos la opción (ya era hora) de poder conocer el porcentaje de control del balón en las estadísticas finales. Ahora sólo falta que se divida por zonas de juego y la cosa será redonda. El juego roza la perfección, pero no llega a ella por dos razones: la primera –y más grave– son los comentarios del partido. Las voces han cambiado, pero las frases siguen siendo poco imaginativas y van a destiempo. Los seguidores españoles de esta saga no se merecen un apartado sonoro así. El famoso tema de las licencias y la falta de más equipos es la otra razón que resta enteros al conjunto final, pero cuando nos entregamos a la acción, al ritmo, a la pasión y a la diversión que ofrece *Pro Evolution Soccer 2*... esas razones desaparecen. ●

«Supera a su antecesor ¡y cómo»

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 9
Todo un espectáculo casi perfecto.

■ JUGABILIDAD 10
El fútbol será nuestro

■ ADICTIVIDAD 10
No podrás dejarlo. Jugarás, jugarás...

CONCLUSIÓN

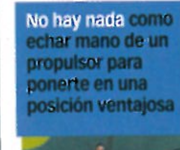
El fútbol es así. La intensidad, la variedad, la pasión... todo lo que este deporte ofrece y mucho más está aquí.



CARACTERÍSTICAS • Apartado gráfico notable • Animaciones impresionantes • Control mejorado


Los efectos visuales de los golpes, a veces, se pasan de espectaculares


¡Huy! Con esa patada seguro que ves las estrellas




No hay nada como echar mano de un propulsor para ponerte en una posición ventajosa



MINORITY REPORT

¡Hey! Suéltame, ¿es que tengo cara de asesino?

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **64,95 €**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **TREYARCH PARA ACTIVISION**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+16**
IDIOMA **TEXTOS Y VOCES EN INGLÉS, MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: ***Blade 2* (*PSMag71*, 7/10)**
Nunca un vampiro ha pegado tan duro.

PS2: ***Spider-Man 2* (*PSMag60*, 9/10)**
Déjate enredar en esta gran aventura del «trepamuros».



Vale, tenemos que decir la verdad. Cuando se hicieron públicas las primeras imágenes de *Minority Report*, o lo que es lo mismo, el videojuego que Activision producía con la licencia de la película que recuperó a Spielberg para el cine de acción (¡Steve, nunca más otra como *Inteligencia Artificial*!), nos echamos a temblar. Y no fue un tembleque sin fundamento, sino basado en las cada vez más burdas conversiones de celuloide a polígonos.

Activision nos trae un «*peaso*» juego de acción en tercera persona. Sí, sí, de esos que cuando llevas diez minutos ya sabes que te van a tener pegado al televisor. Eso sí, siempre cabe pensar que una licencia tan golosa como ésta debería haber gozado de un juego más espectacular.

Como era de esperar, eres John Anderton –que no Tom Cruise–, y tu trabajo en Precrimen consiste en detener a futuros criminales de la ciudad haciéndote valer de un avanzado sistema que predice los asesinatos antes de que sucedan.

Hasta aquí todo muy bonito pero...¡El sistema ha anunciado que tú vas a ser el próximo asesino! Es hora de correr, y mucho, a lo largo de 40 niveles diferentes (de gran calidad, aunque un poco planos), luchar por tu vida y, de paso, aclarar la extraña predicción del sistema.

Para ello tendrás que hacer uso de tus dotes policiales. Pelea cuerpo a cuerpo o armado con rifles de conmoción, antidisturbios y de energía (son armas que no matan. Repetimos, *no matan*, sólo atontan) o incluso con armas ilegales compradas en el mercado negro. ¿Qué quieres pelear en el aire? ¡Eso está hecho gracias a los propulsores aéreos! Todo es poco para detener a la marabunta de efectivos que Precrimen ha mandado en tu busca.

Algo que no se le puede reprochar a Activision es su capacidad para hacer juegos de acción, y *Minority Report* tiene todos los ingredientes del género: buenos gráficos, muchas peleas y un buen ritmo durante la aventura (a ver si aprenden otros). Hala, ¡a disfrutarlo!

«Pelea cuerpo a cuerpo, armado, por tierra y por aire»

VEREDICTO



GRÁFICOS 8
Muy buenos en general.

JUGABILIDAD 8
¡Nunca has luchado de esta manera, amigo! Muy buena jugabilidad.

ADICTIVIDAD 7
A quien le guste el género de acción, no le defraudará.

CONCLUSIÓN

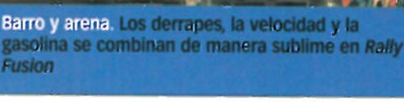
Lástima que los chicos de Activision no hayan sido capaces de ofrecer una experiencia más impactante con las posibilidades que tenía este título. Aún así, no nos podemos quejar.

7 /10

CARACTERÍSTICAS • **Acción pura y dura, sin cortes.** • **Podrás ser John Anderton, ¿qué mas quieres?**






Barro y arena. Los derrapes, la velocidad y la gasolina se combinan de manera sublime en *Rally Fusion*


Oficial. Ponte al volante de un montón de vehículos oficiales, modernos y clásicos, pero todos de gran potencia



RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS

La alternativa perfecta para *Colin 3* y *WRC 2 Extreme*…

Las horas, días o semanas previas a la adquisición de un título son vitales para el goce y disfrute que éste pueda proporcionarte en los meses venideros. Hay una serie de preguntas que debes hacerte antes de desembolsar una cantidad de euros a cambio de un disco repleto de información. Y las preguntas varían según el tipo de juego que quieras llevarte a casa.

¿Arcade o simulación? Ese es un dilema de lo más común cuando estás en una tienda con un par de títulos de conducción en las manos. ¿Prefieres una conducción que intenta ajustarse a la realidad o, por el contrario, quieres olvidarte de las reglas y conducir a lo loco sin preocuparte demasiado por aspectos que te importan un pimiento? Difícil respuesta, ¿verdad?

¿Qué tal te suena la palabra *diversión*? Suena bien, ¿no? Pues eso es lo que ofrece *Rally Fusion: Race of Champions*. Por encima de lo *arcade* o la *simulación*, en este nuevo título de Activision prima la diversión, la simpatía y el buen hacer de una compañía que no para de subir como la espuma.

Acostumbrados como nos tienen los chicos de Activision a lanzar juegos basados en deportes extremos (*Tony Hawk's, Mat Hoffman's, Kelly Slater's…*), debemos reconocer que nos han sorprendido gratamente con su primera incursión en el mundo del motor, el barro, los saltos, y las carreras a bordo de bólidos de más de 200cv de potencia.

Rally Fusion es la alternativa perfecta para aquellos que no acaban de verle la gracia a esto de correr por unos trazados a contrarreloj y completamente solos. Aquí, casi todas las carreras las correrás codo con codo contra otros conductores profesionales. Y olvídate ya de los rallies oficiales por todo el mundo. En esta ocasión, las competiciones serán mucho más cortas y variadas. La verdad es que, al principio, quizás te confunda un poco la variedad de retos, carreras, competiciones y modos de juego que tienes a tu disposición.

Para empezar, hay tres modos de juego: la típica carrera individual y dos campeonatos. Elige un campeonato y entrarás en una categoría (la más baja para empezar). Dentro de esta categoría, deberás correr en diferentes circuitos y en diferentes competiciones (algunas serán a contrarreloj, otras contra otros conductores y a ver quién llega primero. Incluso, hay una subida a una montaña y a ver quién alcanza la cima antes sin caerse por un acantilado).

Los coches que podrás conducir son todos completamente oficiales, desde el Peugeot 206 hasta el Lancia 037, pasando por un *buggy* un Jeep, un Opel Kadett, un Lancia Integrale y muchos otros más. Y, los escenarios por los que deambularás derrapando irán desde un desierto hasta una jungla tropical, pasando por montañas nevadas, circuitos interiores y circuitos de carreras. *Rally Fusion: Race of Champions* es como un soplo de aire fresco dentro de la seriedad que impregna a este género últimamente. Sí, los simuladores de conducción están muy bien, pero a veces también apetece competir sin tomarse tan en serio las cosas. Además, *RF* viene con unos gráficos que nada tienen que envidiar a otros títulos y una jugabilidad a prueba de bombas.

Si *Colin 3* no es lo tuyo, quizás deberías probar esto…

«Es como un soplo de aire fresco»

DATOS

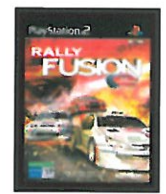


- DISPONIBLE: **SÍ**
- PRECIO: **59,95 €**
- DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
- DESARROLLADOR: **ACTIVISION**
- RESTRICCIÓN DE EDAD: **TP**
- IDIOMA: **INGLÉS**
- JUGADORES: **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 *COLIN McRAE RALLY 2* (*PSMag42* 10/10)
Sin comentarios

PS2 *COLIN McRAE RALLY 3* (*PSMag 71* 9/10)
El salto de Colin a PS2 ha sido excelente



CARACTERÍSTICAS • **19 escenarios • Cerca de 30 coches oficiales • Multitud de competiciones y modos de juego**

VEREDICTO

PlayStation Magazine

- GRÁFICOS 8
  Sin alardes pero efectivos
- JUGABILIDAD 9
  Control sublime, diversión asegurada
- ADICTIVIDAD 8
  Infinidad de competiciones

CONCLUSIÓN

Si no te gusta ni *Colin 3* ni *WRC 2 Extreme*, deberías probar este título.



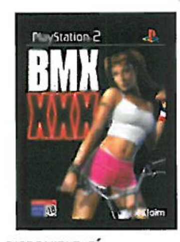

¡Qué bonito! Los gráficos no te deslumbraran por su calidad, pero no están nada mal


Piruetas. *BMX XXX* es un título de deportes extremos, o sea que el plato fuerte del juego son las acrobacias en sitios peligrosos...

BMX XXX

¿Tanta polémica para esto?

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+18**
IDIOMA **INGLÉS**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***MAT HOFFMAN'S PRO BMX***
(PSMag55, 9/10)
De lo mejorcito en este terreno para PSone

PS2 ***TONY HAWK'S PRO SKATER 4***
(PSMag72 10/10)
Él es el rey de los deportes extremos, así de claro

La polémica es algo que existe en cualquier tema. Puede haber polémica en el cine, en la música, en la política, en la televisión, en una cena familiar y en cualquier cosa que hagas. A veces es algo bueno que haya polémica y, a veces, es algo malo. Pero siempre resulta interesante ver cómo reaccionan la gente o el público ante ciertas situaciones.

Tenemos en nuestras manos un título que viene ya marcado por la polémica de ciertos anuncios publicitarios sobre el mismo, sobre ciertas misiones a cumplir en el juego y sobre ciertos videos que pueden desbloquearse a lo largo de esta aventura de bicicletas.

Ni siquiera vamos a hablar sobre la publicidad que se prohibió en algunas revistas americanas, puesto que en nuestro país nadie en su sano juicio perdería el tiempo intentando censurarlos. Acerca de los objetivos a cumplir en el juego, algunos quizás los encuentren de mal gusto o nada divertidos. La solución a ese problema es muy fácil: comprar otro juego. Y, sobre los videos que pueden desbloquearse, tenemos que decir que no se ve nada que no pueda verse en cualquier anuncio de champú de los que dan en televisión. Es decir, mujeres ligeras de ropa. Pero claro, como algunos sectores de la sociedad insisten e insisten en decir que los juegos son para niños, claro, les sorprende que en ellos puedan verse los pechos de una mujer. ¿Por qué en el cine *sí* pueden verse cuerpos desnudos y en los videojuegos no? ¿Por qué en televisión *sí* pueden verse los pechos de una mujer y en los videojuegos no? El mercado de los videojuegos hace mucho tiempo que dejó de ser territorio de niños y niñas y, cuánto antes nos demos cuenta de eso, mejor para todos. Además, *BMX XXX* es un título recomendado para mayores de 18 años y, aquí se acaba el problema, que por algo se decidió poner la etiqueta de edades en las carátulas de los juegos. Y tan sólo una última puntualización sobre el tema de las imágenes chocantes: Cualquier día de la semana, en cualquier telediario de cualquier televisión pueden verse imágenes mucho más nocivas para la salud mental (muertes, lapidaciones, catástrofes, actos terroristas, suicidios, maltratos a mujeres, pederastia…) que todas las imágenes de todos los juegos del mundo juntas. Y vamos a dejar esto de la polémica para centrarnos en lo que nos interesa: el juego en sí.

BMX XXX es un título que nos llega de manos de Acclaim y que está centrado en el mundo de las bicicletas BMX. Como seguramente ya sabrás, este juego viene a ser la segunda parte de *Dave Mirra*, aunque en esta ocasión, se ha quitado el nombre del famoso BMXer de la carátula del juego. Así pues, estamos ante otro título de deportes extremos (¿cuántos juegos de deportes extremos salen cada mes?). *BMX* sigue las pautas marcadas por la ya clásica serie de *Tony Hawk's Pro Skater*. Es decir, eliges a un personaje



y te lanzas a un escenario para realizar todo tipo de piruetas y acrobacias en los lugares más insospechados y originales que puedas imaginar. Al principio, hace ya algunos años, en este tipo de juegos casi todo consistía en conseguir puntos y más puntos. Pero, últimamente parece la importancia de conseguir puntos ha disminuido a favor de conseguir objetivos mucho más divertidos y estrafalarios. Vamos a poner un ejemplo: en el primer nivel de *BMX*, uno de los objetivos consiste en recoger con tu bicicleta a cinco *señoritas* (prostitutas) y llevarlas hasta un hotel. ¿Te imaginas este objetivo hace algunos años?

Al igual que en el título de Activision, *Tony Hawk's Pro Skater 4*, aquí puedes vagar por el escenario con total libertad y, cuando te apetezca, te acercas hasta un personaje, hablas con él y éste te da un objetivo a

«Con *XXX* tienes unas cuantas horas de diversión»

CARACTERÍSTICAS •**Multitud de personajes** • **Escenarios pintorescos y variados** • **Videos de *strippers* para desbloquear** • **Editor de personajes completo**



Por todo el mundo. Los escenarios son muy grandes y originales. Date vueltas por un pantáno, una ciudad o una estación espacial.

Personajes. Lo más variopinto y estrafalario del mundo de las BMX se da cita en XXX

Los vídeos de la discordia

***BMX XXX* dispone de ciertos** videos que serán los quebraderos de cabeza de las mentes puritanas y de la gente con demasiado tiempo libre. Según nuestra humilde opinión, estos videos no son, para nada, motivo de escándalo, polémica o cualquier otra historia que se inventan las personas que no tienen mucha idea sobre videojuegos. Por suerte, la industria de las consolas y los juegos es demasiado poderosa hoy en día para que los mismos de siempre, puedan venir a aguarnos la fiesta. A disfrutar que son dos días.

¿De verdad hay para tanto? Los vídeos de las *strippers* que puedes desbloquear en *BMX XXX* no van a enseñarte nada que no puedas ver en cualquier anuncio de champú por televisión

cumplir. La diferencia está en que los objetivos a realizar en *BMX XXX* son mucho más descarados y *cachondos*.

Como era de suponer, el elenco de personajes que puedes utilizar es variado y pintoresco. Hay un poco de todo, para todos los gustos. Y, si se da el caso de que no hay ninguno que te guste, pues no pasa nada, te vas al editor de personajes y creas el tuyo propio. Si eliges a un personaje femenino y, has desbloqueado lo que hay que desbloquear, podrás vestir a esta linda muchachita con muy poca ropa...

BMX XXX es un título divertido. Quizás no pueda alardear del mismo nivel técnico que *Mat Hoffman's Pro BMX 2*, pero no está muy lejos del juego de Activision. Dispone de escenarios muy grandes, con infinidad de recovecos por explorar, personajes carismáticos y bien animados, decenas de objetivos en cada nivel y, la ya típica, clásica y tópica música que retumba en cualquier título de deportes extremos (¿Alguien ha pensado nunca lo divertido que sería hacer *snow, skate* o *BMX* escuchando a Frank Sinatra?)

Si te gustan los deportes extremos y, más concretamente las bicicletas BMX, con *XXX* tienes unas cuantas horas de diversión ●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 8
Cumplen con su objetivo

■ JUGABILIDAD 9
Control accesible sin complicaciones

■ ADICTIVIDAD 8
Esos videos te harán jugar...

CONCLUSIÓN

Un título de deportes extremos con un aire desenfadado, descarado y, por encima de todo, divertido

8 /10


Como Solid Snake. Sly es un mapache de lo más hábil. Escóndete dentro del barril y evita los mortíferos dardos


Toon-shaded. El protagonista de la aventura parece sacado de una película de dibujos animados, pero de las buenas de verdad





SLY COOPER AND THE THIEVIUS RACCOONUS

Ya tenemos el *sleeper* de este año

¿Te acuerdas de nuestro especial *Loading* de la E3? Sí, ya por aquel entonces te hablamos de un juego llamado *Sly Cooper* (o *Sly Raccoon*. Ha cambiado de nombre alguna que otra vez). Te hablamos de ese juego porque a nosotros nos dejó totalmente boquiabiertos. Rezamos y rezamos para que todos los cambios, modificaciones, arreglos y demás cosas que pudiera sufrir fueran para mejor_ Ya tenemos entre nuestras manos la versión final del juego, y todo ha ido a mejor. Ya tenemos el sucesor de *Ico* aquí.

Tú eres *Sly Cooper*, un mapache ladrón que, siendo aún un pequeño cachorro, ves como unos malvados ladrones irrumpen en tu casa, se cargan a tu familia y, además, te roban el *Thievius Raccoonus*, que es el libro en el que tu familia, generación tras generación, ha utilizado para inmortalizar todas las técnicas, estrategias, tácticas y demás sobre el arte del robo. Se trata de un libro de un valor incalculable, y tú, cuando crezcas un poquito, deberás recuperarlo, puesto que los malos de turno lo han dividido en cinco partes y las han esparcido por diferentes ciudades de todo el mundo.

Después de celebrar airosamente la amalgama de géneros de la que pudimos disfrutar en *Ratchet and Clank*, ahora, *Sly* nos propone algo parecido. Es decir, volvemos a encontrarnos con un título de plataformas, pero que toma prestadas algunas ideas patrimonio de juegos de otros géneros.

Si la acción y las armas eran algo de lo más común en *Ratchet and Clank*, aquí, muy pronto te darás cuenta de que los chicos de Sucker Punch han ido por otros derroteros. Sigue habiendo acción, mucha acción. Pero también hay sigilo. Sí, sigilo al más puro estilo Solid Snake.

Sly es un mapache de lo más hábil (vas a darte cuenta de eso a los cinco minutos). Corre agazapado, se pega a las paredes como el protagonista de *Metal Gear*, esquiva radares y haces de luz para que no lo detecten los enemigos e, incluso, se esconde dentro de un barril para evitar unos dardos mortales y birlar la vigilancia de los malos. O sea, que la influencia que ha ejercido el título más famoso de Konami (con perdón de la serie *Pro Evolution Soccer*) sobre *Sly Cooper* se deja notar en más de una y de dos ocasiones. Y eso no es nada malo. Todo al contrario. Sería malo si *Sly* fuera una burda copia de *Metal*. Pero no lo es. Se trata de un título con una personalidad propia, con un encanto devastador (casi como *Ico*, aunque todos sabemos que este título es insuperable) y unos personajes que calarán fondo en todos los corazones de los aficionados a los buenos juegos.

Y hablando de personajes, sabes muy bien que todo buen héroe tiene a su lado unos amiguetes que siempre le ayudan y arrancan una que otra sonrisa al espectador. Por un lado tenemos a Bentley, una tortuga que vendría a ser el cerebrito del grupo (como Otacon en *Metal Gear*). Con Bentley te comunicarás a través de lo que parece un *Codec* en versión dibujos animados. No te pierdas ni un detalle de las bromas y chistes de lo más irónicos que se gastan estos personajes. Bentley siempre aparecerá para informarte y darte consejos sobre cómo afrontar alguna situación un tanto peliaguda. Y por otro lado, tenemos a Murray, un hipopótamo rosa la mar de divertido y que se encarga de la conducción de la furgoneta en la que viajas a todas partes. Murray no habla mucho (quizás sea porque en más de una ocasión vas a pillarlo echándose unas partidas con una PSone), pero corre como un condenado cuando le persiguen los malos (en uno de los niveles, tú estás en una posición de francotirador y debes evitar que los enemigos atrapen a tu amigo hipopótamo disparándoles). Juntos, estos tres amigos deberán viajar a

«Si quieres pasar un buen rato, no dejes pasar esta oportunidad»

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **59,99 €**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **SUCKER PUNCH**
RESTRICCIÓN DE EDAD **TP**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***40 Winks***
(PSMag36, 8/10)
De los mismos creadores de Sly Raccon

PS2 ***Ratchet & Clank***
(PSMag72 9/10)
Plataformas, armas y acción a raudales

CARACTERÍSTICAS **5 mundos repletos de niveles • Nuevas habilidades para tu personaje en cada mundo • Gráficos *Toon-Shaded* •**

Te verán. Andate con cuidado o los enemigos te detectarán y se abalanzarán sobre ti

Con todo lujo de detalles. Los escenarios, sin ser enormes, están llenos de pequeños detalles que te arrancarán más de una sonrisa

Clasicismos. Estamos en un juego que parte de la base de unas plataformas. Así pues, no podían faltar las monedas que debes recoger...

través de cinco mundos repletos de niveles y mini-juegos para recuperar el famoso libro que esconde todos los secretos del arte del robo.

Al final de cada mundo te encontrarás (como era de suponer) con un jefe final. Después de derrotarlo siguiendo un patrón que no te costará descubrir, éste te entregará la parte del *Thievius* que está en su poder. Es muy importante recuperar estas partes del libro, puesto que gracias a ellas, nuestro mapache protagonista aprenderá nuevas habilidades que podrá desarrollar en los siguientes niveles. Un ejemplo: al finalizar el primer nivel, aprenderás la habilidad de saltar en lugares muy concretos y muy estrechos del escenario, algo que será vital en el segundo mundo. Otro ejemplo: al finalizar el segundo mundo, aprenderás la habilidad de deslizarte por rampas y canales como si fueras el mismísimo *Tony Hawk* grindando (pero sin tabla de *skate*), algo que volverá a ser esencial en el tercer mundo. Lo has captado, ¿no? Pues ya descubrirás tú solito el resto de habilidades.

Seguro que has jugado, o por lo menos has visto algún título realizado con la técnica *cel-shaded*. Sí hombre, esa que hace que los juegos parezcan dibujos animados. Pues bien, los chicos de Sucker Punch nos han dicho que su juego no es *cel-shaded*, sino *toon-shaded*. Y la pregunta es: ¿dónde está la diferencia? Pues, para serte sinceros, la diferencia entre uno y otro estilo no es muy grande. Podría decirse que *Sly Cooper* utiliza gráficos que parecen de dibujos animados para los personajes, pero también utiliza otro tipo de gráficos para los escenarios. Ésa es la mayor diferencia entre el *cel-shaded* y el *toon-shaded*. Y sea cual sea el nombre que quieran ponerle, *Sly Cooper* tiene un aspecto fabuloso.

Los personajes se mueven con una suavidad muy pocas veces vista. ¿Te acuerdas de los movimientos de la capa de Batman en *Batman Vengeance*? Pues no le llegan ni a la suela del zapato al mapache Sly. Camina, corre, salta y se agarra a todo lo que sea como si fuera una pluma. Cuando veas la forma como se ondula y se repliega su cola se te desencajará la mandíbula. Los escenarios no son muy grandes, pero están llenos de detalles preciosos y te cautivarán igual que el resto de aspectos del juego (como la música, que siempre se acelera cuando empieza la acción de verdad).

Sly Cooper and the Thievius Raccoonus no se parece en nada a *Ico*, pero tiene su mismo espíritu y esa magia que tan sólo unos pocos títulos pueden presumir de tener. Si quieres pasar un buen rato, no dejes pasar esta oportunidad.●

VEREDICTO

PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 9
Suaves como el culito de un bebé

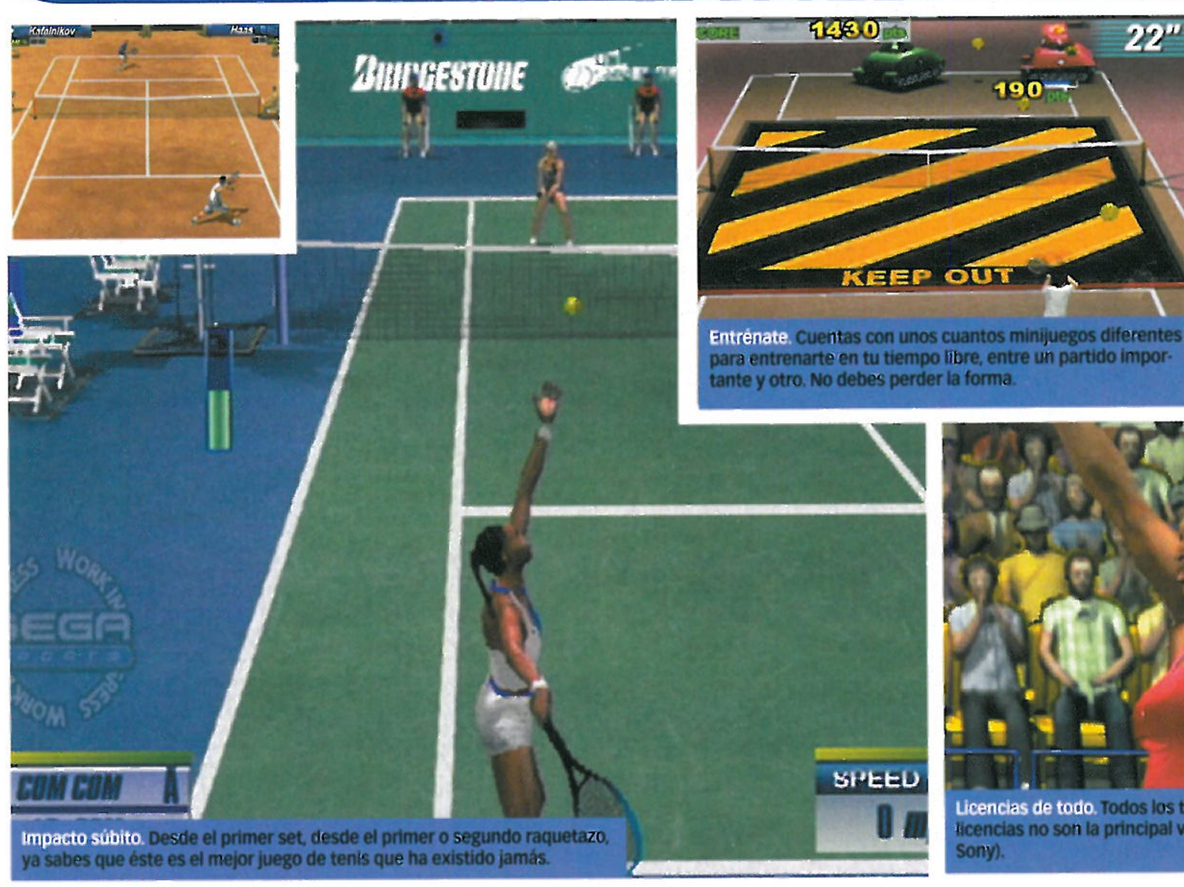
■ JUGABILIDAD 10
El mapache más hábil del mundo

■ ADICTIVIDAD 9
La historia te atraerá hasta el final

CONCLUSIÓN

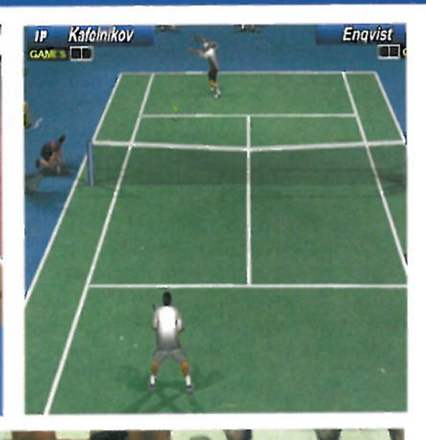
Una buena adaptación de las películas que podría haber dado mucho más de sí





Entrénate. Cuentas con unos cuantos minijuegos diferentes para entrenarte en tu tiempo libre, entre un partido importante y otro. No debes perder la forma.

Impacto súbito. Desde el primer set, desde el primer o segundo raquetazo, ya sabes que éste es el mejor juego de tenis que ha existido jamás.



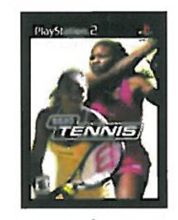


Licencias de todo. Todos los torneos, estadios y deportistas son reales, aunque las licencias no son la principal virtud del juego (eso sólo pasa en los juegos de EA y Sony).

VIRTUA TENNIS 2

El mejor juego de tenis de Dreamcast es, ahora, el mejor juego de tenis de PS2

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,95 €**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
DESARROLLADOR **SEGA**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES **UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1: ***AK'S Court Tennis*** **(*PSMag 31*, 8/10)**
Posiblemente, el mejor simulador de tenis de PSone.

PS2: ***Roland Garros 2002*** **(*PSMag 67*, 8/10)**
No estaba mal para ir tirando en PS2.

No admite discusión, ni comparaciones: éste es el mejor juego de tenis de la historia, en cualquier soporte, en cualquier época, de cualquier modo. O lo aceptas, o disimulas que opinas otra cosa, porque resulta imposible negar esta evidencia con argumentos defendibles. ¡Qué gozada! Poco importa si te gusta o no el tenis, si tienes o no experiencia en el género, si eres un experto con el DualShock2 o acabas de estrenar la consola: te gustará. Es imposible que a alguien no le guste un juego así, después de probarlo.

Si no cuenta con una mayor puntuación aquí es porque, hasta cierto punto, decepciona un poco ver que Sega no ha añadido novedades en esta versión, desde que la lanzara para su ya difunta Dreamcast. Éste será un macroéxito póstumo, pero eso da igual. *Virtua Tennis 2* es el juego de tenis definitivo. Aunque no tenga novedades para PS2, aunque los gráficos sean prácticamente idénticos —con mejoras en las texturas tan leves, que son prácticamente inapreciables—, aunque no cuente con un abanico enorme de deportistas, da igual. Es el mejor. No sólo el mejor juego de tenis, sino también, sin lugar a dudas, uno de los cinco mejores juegos deportivos de la historia.

Destacaríamos de él el modo denominado World Tour, en el que tendrás que diseñar y educar a dos chicuelos a imagen y semejanza de tus deseos. Un chico y una chica, naturalmente. Cada cual participará en sus correspondientes torneos, e irá ganando fuerza, velocidad, experiencia, agilidad... Llevarles de la mano, castigarles, entrenarles y verles evolucionar es un placer.

Pero si no quieres complicarte tanto la vida, siempre quedan los torneos convencionales, contra otro tenista o por parejas. En este último caso, no obstante, te recomendamos jugar con tres amigos y la ayuda de un MultiTap2. Y es que pocos títulos llegarán a ser alguna vez tan adictivos, intuitivos y sencillos como éste en un modo para cuatro jugadores. No te pierdes, no te equivocas, puedes organizarte perfectamente con tu compañero de equipo, y ante todo, *tu personaje siempre hace lo que le mandas con los botones*, algo tan poco habitual en los juegos de este género. Normalmente, en los títulos de tenis los personajes tardan en reaccionar, o golpean tarde, o demasiado pronto... No es así en *Virtua Tennis 2*. Hacen lo que quieres, como quieres y cuando quieres. Tan intuitivo, sencillo, completo y profundo como una pelea en *Virtua Fighter* o en *Soul Calibur* (esto de la intuición y el respeto a las órdenes del jugador, siempre ha sido patrimonio de Sega y Namco).

«Pocos títulos llegarán a ser tan adictivos como éste»

Es una lástima que no se hayan incluido novedades o mejoras gráficas sustanciales para PS2, como lo es encontrarse de nuevo con tan sólo 16 tenistas. La traducción de los textos tampoco es perfecta —quedan palabras y opciones en inglés—, y se echan de menos unos comentarios en castellano, pero aun en todo caso, créenos: si lo pruebas, te lo quedarás.

VEREDICTO



GRÁFICOS 8
Leves mejoras respecto a DC

JUGABILIDAD 9
¡Dejará de gustarte el fútbol!

ADICTIVIDAD 10
El modo World Tour engancha..

CONCLUSIÓN
Una delicia. Acabarás dando raquetazos con el mando como si llevaras haciéndolo toda la vida. Inmejorable.



CARACTERÍSTICAS • 16 tenistas reales (8 hombres y 8 mujeres) • Los cuatro Grand Slams más importantes del mundo

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



«Javier, pásanos una foto más actual»– le dijimos, y nos pasó esto. ¿Será que contestar vuestras cartas empieza a afectarle?

INTERESANTE NO, MUJER... ESTRESANTE

Hola «playmagníacos», es la segunda vez que os escribo, y lo hago por las siguientes cuestiones que se me han pasado por la cabeza:

1. ¿Qué os parece *Theme Park World*? ¿Me lo debería comprar?
2. ¿Algún truco para *Digimon Digital Card Battle*? Tengo a ImperialDramon, WarGreymon, Lillymon y Giromon como «Ultimates», ¿los debería cambiar por otros?
3. ¿Seguro que sacáis vosotros mismos las capturas? Por ejemplo las de *Shox*, que vi por casualidad en la página web de PlayStation.
4. ¿Habéis mirado las de *Tekken 4:* Christie Monteiro, Jin Kazama o Steve Fox, entre otros? Los tengo de salvapantallas.
5. ¿Os parece «interesante» lo que escribió El Señor de los Escritos? ¿Queréis ocupar el Feedback con cartas tan grandes?
6. Quiero decirle a Joel Aitor que sepa que yo he escrito este «emilio», confiando en que él crea que lo he escrito yo. Para que no quepa duda: Diana es nuestra *profe*. No lo toméis a pitorreo.
7. Por último, deciros que ampliéis el Feedback un poco más y disminuyáis el S.O.S., porque hay muchas guías y lo que más interesa son los trucos.

PD: Un saludo a mi amigo José Carlos.

Anónimo
Internet

1. Si te atrae la temática y no puedes jugarlo en PC, vale la pena.
2. Ningún truco. Si tienes tiempo, intenta conseguir a BlackWarGreymon tras vencer a BlackMetalGarurumon en Igloo City. Si no, inténtalo con nuestro *Libromon*...
3. Pues no, no siempre. ¡Nos has pillado! Si el material es lo bastante «bueno» (no en el sentido de «bonito», sino de «útil» y «ajustado al producto final»), a veces aprovechamos las capturas que las distribuidoras nos entregan con los juegos para acompañar los textos. Dirás que las de *Shox* no molaban, ¿eh?
4. Sólo las de la srta. Monteiro... ¿Cuáles más dices que hay?
5. Sí. No (por eso la dividimos en dos partes).
6. Ah, esto sí que es «interesante». Gracias por ayudarnos a elevar el listón de la sección. GRACIAS.
7. ¿Y dejarle todo el trabajo de los trucos a una única persona (léase el sufrido encargado del Feedback)? ¿Con el estrés que tiene encima? No sé, no acaba de convencernos la idea...

MARY-2

¡Hola a todos! Soy Mary, y ésta es la segunda vez que os escribo. Ya sé que pensaréis que debería haberme conformado con que me contestarais la primera vez (que lo hicisteis), pero es que esto es muy importante, no sólo para mí, sino para todos los fans de *Final Fantasy* (que somos muchos). He leído en una página de Internet que van a sacar un *FFX-2* en el que Yuna será la protagonista, al estilo de Lara Croft, y que se desarrolla en un ambiente de paz y de grandes avances tecnológicos, 2 años después de la batalla contra Sinh. ¿Es cierto? De serlo, ¿saldrá en España? ¿Cuándo? Y lo más importante, ¿saldrá Tidus en el juego? Aparte de esto, unas preguntitas:

1. ¿Para cuándo *Kingdom Hearts*?
2. ¿*Devil May Cry 2* será bueno, o sólo un más de lo mismo de *DMC*?
3. De ser cierto lo de *FFX-2*, ¿creéis que merecerá la pena comprarlo?

Bueno, ya no os incordio más. Por cierto, creo que no hace falta que os haga peloteo, en mi opinión sobra en una revista que no tiene competencia por ningún lado. Un besito para todos.



PD: Me gustaría que publicarais esta carta, pero si no lo hacéis no me enfadaré, que sé que hay otras más importantes. Hasta la próxima, ¡chao!

Mary
Internet

Así es, *FFX-2* existe y está previsto para el 13 de marzo en Japón, lo que significa que no lo veremos por aquí hasta *requetebien* entrado 2003. La protagonista, Yuna, podrá correr y saltar (sin llegar a convertirse en Yuna Croft), los combates serán más «activos» (no sabemos hasta que punto; por lo pronto, desaparecen las esferas y las invocaciones), el desarrollo será menos lineal y, según parece, será algo más corto que *FFX*. Sobre Tidus no hay nada claro, pero mejor que no te hagas ilusiones...
1. Ya mismo.
2. Será bueno, muy bueno, buenísimo. Una pasada. Y si fuera un más de lo mismo de *DMC* también sería bueno, muy bueno, buenísimo. Una pasada. Por más que alguno se aturulle con escorpiones gigantes...
3. Desde luego. Si Square sigue adelante con lo de traducir, doblar e incorporar selector de 60 Hz en sus conversiones PAL a partir de *Kingdom Hearts*, el lanzamiento de *FFX-2* tiene todas las papeletas para convertirse en el «momentazo» del próximo otoño. Esperamos que no se echen atrás.

RETOMAN'S BACK!

Hola, soy Miguel Ángel y quería haceros unas preguntillas:

1. En Japón ya salieron el *Final Fantasy I* y *II*, ¿para cuándo en España? ¿Y *FFIII*? Soy fan desde que tenía la vieja NES.
2. ¿*Fifa 2003* o *Pro Evolution Soccer 2*? Tengo el *PES 2*, ¿merece la pena *Fifa 2003*?
3. ¿*Colin McRae 3* o *WRC 2*?
4. Sobre el *Libro PSMag de los Récords*, ¿cuándo soléis mandar los premios? He ganado unas cuantas cosillas y me habéis mandado algunas, pero me faltan otras.
5. Llevo algunos meses que no doy pie con bola, pero quiero levantar el vuelo. Volveré.

Sin más, se despide un lector. Saludos.

Miguel Ángel Izquierdo
Andujar (Jaén)

Hombre, tú por aquí. Se te echaba de menos…
1. Ahora que se han decidido a editarlos en Estados Unidos, es probable que «finalmente» acaben llegando aquí. ¿Cuándo? A saber… Te lo diremos en cuanto se pronuncien al respecto. Lo de *FFIII* está más difícil (de momento sólo se ha versionado para Game Boy Advance), pero sería una p… mala faena que fuera el único ausente en PSone. A ver qué hacen.
2. *Fifa* ha mejorado bastante este año, pero sigue lejos de la jugabilidad de *PES*.
3. ¡Rayos! Ni uno ni otro. Mejor dicho: los dos. Mejor aún: *léete las reviews*.
4. Estarán de camino. No metas prisa, *torpedorl*, que nos sabemos tu dirección de memoria… :P
5. Ya vimos el mes pasado, ya. Parece que te entrenabas para que una de las dos PS2 empiece a tener dueño… ¿Te la vamos mandando? ¿Podrás esperar unos meses?
PD: «*Vuela amigo, vuela alto, no seas gaviota en el mar…*»

CRONÓMETRO EN MANO

¡Hola! Me llamo Javi y tengo 14 años. Antes de nada, decir que vuestra revista es la mejor. Me he comprado una PS2, y aún así sigue (y seguirá) siendo la única que compro; las demás no tienen ni punto de comparación. Basta de peloteo… Bueno, a ver si publicáis la carta. Allá van mis preguntas:
1. ¿Sabéis algo de *Syphon Filter* para PS2?
2. ¿Cómo ha conseguido David Bargo hacer 1'36"563 en el reto de *Gran Turismo 2*? Yo os mandé mi tiempo de 1'38"772, pero después en mi casa logré hacer 1'37"533.
3. ¿*Final Fantasy XI* online? Se han cargado la saga, ¿verdad?
4. Un saludo a Félix Valle y Miguel Ángel Izquierdo, ¡vaya máquinas!
5. ¿Qué *FF* creéis que es el mejor? Yo el *VII*, sin duda.
Hala, a cuidarse.

PD: Si publicáis la carta, os enviaré un jamón serrano y un buen vino.

Javier Dorado Ferrer
Rubí (Barcelona)

Jo, jo. Si vuelves a escribirnos procura utilizar el peloteo no como medio, sino como fin: «*Basta de peloteo, a ver si me publicáis*» no queda particularmente elegante… Si escribes a otros, olvídalo.
1. Sabemos que los de 989 Studios no sueltan prenda. A este paso, Logan acabará ocultándose tras las esquinas de los geriátricos…
2. ¿Apretando más la X? ¿Subiendo las ventanillas? Tan sólo hiciste 1 segundo más, no es para tanto; sigue practicando y verás como *siempre* se puede ir más rápido.
3. Fue un buen intento de cargársela, sí, pero no todos serán online a partir de ahora. Sin ir más lejos el *XII*, que volverá a jugarse sin conexión.
4. Saludados quedan.
5. ¿Cada cuántos números tenemos que contestar esta misma pregunta? ¿Cada 7?
PD: Que sí, hombre, que sí. Por qué será que no nos lo acabamos de creer…

EL SIETE MACHOS

Hola, me llamo Víctor Manuel y es la primera vez que compro vuestra revista, porque hace apenas un añito que me dedico a esto de maltratar mis ojos delante de la tele jugando. Os escribo por lo del reto, aunque para mí no lo ha sido, tan sólo simplemente un rato divertido para demostrar a ese creído de *miguel* (no lo escribo con mayúsculas porque no se lo merece) que, tanto decir que es un monstruo (será de feo), y luego nada. Lo siento, *miguel*, pero no eres tan bueno como creía. Apenas me costó 10 minutos superar, qué digo, pulverizar, masacrar, machacar, aniquilar, destrozar (y en más de 1 segundo) tu mejor marca. Creo que muchos «playmagníacos» batirían también tu absurdo y paupérrimo récord.
Quería deciros que también compré la revista de PS2 y le dais mil vueltas, tanto en la forma de escribir como en la de analizar y evaluar los juegos. Además, podrían aprender de vuestros retos y poner alguno para la 2.
Quiero juegos, y sobre todo quiero (como todos los jugones) competir y saber que soy mejor que los demás.
Por otra parte, quería deciros que podríais hacer una mejor clasificación de contenidos y ponerlos en castellano, que para eso estamos en España.
Una última cosa: Podríais despedir a «*miguelito*» (el tío es un negao para *CT2*) y contratarme a mí, lo digo porque soy mejor, me quiero llevar todos los regalos y necesito dinero para comprar vuestra revista. Tenedlo en cuenta, que además estoy seguro que cobro menos que él y soy (como podéis comprobar por la carta) muy dicharachero; lo siento pero soy así.

PD: Podéis editar mi carta, supongo que muchos jugones estarán de acuerdo conmigo en despedir a «*miguelito*».
PD2: Una idea, para que veáis que no sólo sé jugar muy bien: Podíais hacer un «*Campeonato de Retos*» de una duración de 1 año. Las bases serían las siguientes: 12 súper retos (uno por mes), una clasificación por puntos (10 para el primero, 8 para el segundo… bueno, esto os lo dejo a vosotros) y un premio muy goloso (tipo una PS2) para el ganador. Al final se haría una lista y se expondría en la revista. Además, así incitaríais a muchos jugones a comprar la revista durante 12 meses. Gracias por hacerme caso.



Publicad mi carta, o sino responded (imperativo) a mi correo de toda la vida.

Víctor Manuel
(Lo sentimos, pero hemos extraviado tu sobre. ¿Je?…)

Bueno, veamos. Normalmente este tipo de cartas las usamos para entablar conversación en la cola del retrete, jugamos a encestarlas en la papelera del pasillo y no falta quien se acuerda de ellas los fines de semana a altas horas de la madrugada (mientras tú sigues soñando con Dual Shocks en ropa interior y Emotion Engines envueltos en antialias). De todas formas, hay un par de cosas que nos han llamado la atención…
¿Quién te dijo a ti que el primo del redactor jefe se llama Miguel? ¿Eh? El primo del redactor jefe se llama «El primo del redactor jefe», por si no había quedado claro. A veces se transforma en «El dichoso primo del redactor jefe» o «El primo del dichoso redactor jefe», pero para vosotros seguirá siendo «Miguel». O sea, «El primo del dichoso redactor jefe». Bueno… lo entiendes, ¿no?
El otro punto interesante es lo que nos comentas en la segunda PD. Quede claro que recibimos tu carta el mes pasado (vaya, que no se te «ocurrió» al leerlo en la revista), pero no andábamos bien de espacio y tuvimos que dejarlo para este número. Sin que sirva de precedente, este año el espíritu navideño se nos ha subido a la cabeza y hemos llevado a cabo aquello de «PEDID Y SE OS DARÁ». Mola, ¿eh? Ahora bien, como no seas tú el ganador ya te vemos tragando todas y cada una de tus palabras…

PD: ¿Qué demonios es *CT2*?

PUNTOS… DE SUTURA

¡Hola, PlaymaGníacos! Me llamo Jaime, y pasando del peloteo, voy directo al grano:
1. ¿Van a salir *Winning Eleven 6* y *Tony Hawk's Pro Skater 4* para PSone?
2. ¿Sacarán la tercera parte de *Driver*?
3. En *Tony Hawk's 2* hago más de 12.000.000 de puntos en una sola pirueta. ¿Quién se atreve a retarme?

PD: Si no os creéis lo del Tony, os lo cuento en otro emilio.

Jaime
Internet

1. Pues no, ninguno de ellos. Lo que sí ha salido es *Pro Evolution Soccer 2*, pero poco tiene que ver con *WE 6*.
2. Así es, a lo largo de este año en PS2.
3. Ya, bien, bueno, este… tenemos al primo que buscas.

PD: Nos lo creemos, pero tú mismo.

MGS2, HAN SOLO Y EL DEBEDÉ

Hola, redactores de *PSMag*. Me gustaría dejar algo claro: Javi, tío, llevo escribiendo desde 1900, a ver si te enrollas y les dices a los de arriba que me publiquen algo. A cambio, mejoro la oferta del número 69: te doy un jamón y 1.000 duros. Ahí van las preguntas:
1. En *MGS2* tengo, en el menú Special, el «Casting Theater» y el «Boss Survival». ¿Me falta algo más? ¿Cómo se consigue? Al decir si me falta algo me refiero sólo al menú Special.
2. ¿Cuándo vais a poner una foto decente de Javi? Cuando la veo y leo «*Intentó seguir los pasos de Han Solo…*» me da la impresión de haber fumado marihuana.
3. Con el lanzamiento del DVD grabador, ¿se podrán visualizar películas grabadas con este aparatejo en la PS2?
Bueno, me despido, a ver si me publicáis que a este paso voy a coger un trauma.







LA TIRA POR TONI FONT

PD: Que ya me iba. ¿Sabéis si van a sacar el *Metal Slug 2* para la gris?

Raúl Suárez Capel
El Ejido (Almería)

Mal empezamos. Si la moneda de 10 céntimos que venía en el sobre era un anticipo del jamón que está por llegar, mejor te lo quedas y lo disfrutas en salud con «los de arriba». Me da que van a escoger tu carta, es evidente que tenéis en común un maravilloso sentido de la generosidad...
1. No te falta nada, son las únicas opciones extra que se pueden añadir.
2. ¿Contento? Si sigues viendo la misma foto prueba refrescando, a ver.
3. Anda, una pregunta interesante. En principio sí, ya que a fin de cuentas se supone que podrás visualizarlas con cualquier otro reproductor, pero también dependerá del modelo de grabador y de los DVD grabables que utilices (todavía no hay ningún estándar y sigue siendo complicado decantarse por un formato concreto). Pruébalo antes si puedes.
PD: Difícilmente. El *X* es algo así como una versión mejorada del 1 y el 2, ¿para qué se iban a molestar en rehacer el segundo a estas alturas?

BY THE MORRO

Hola, soy Daniel y vivo en Tenerife. ¿Qué tal? Voy al grano, ¿podrían darme trucos para los siguientes juegos?: ***<éste, ése, aquél... 8 en total>***.
Vale, muchas gracias, es una gran revista y la compro casi siempre. Me gustaría dar saludos a Buzanada, sobre todo a mi barrio Los Bebederos y en especial a ***<fulano, mengano, centano... 14 personajes>*** y a todos los lectores de esta revista. Gracias

Daniel
Internet

Jo, jo... Pero qué morro tienes, chaval. Ahí va un mensaje subliminal: *PlayStation Magazine*. Fíjate en la portada, ¿lo ves? *PSMag*, o sea, *Revista de PlayStation*. No pone «Cáritas Magazine», ni «PSOng», ni «Fan Fan Club», ni nada que se le parezca. *Revista de PlayStation*, simplemente. Así que vaciladas y saludos a otra parte, que aquí no perdemos el tiempo con tonterías. Hala, por ahí.

PD: También me gustaría saludar a mi madre, que me estará escuchando...

PD2: ...y decirle a Vanessa que jo, que no se enfade porque Jonathan le haya copiado el logo de su súper móvil, que a ver si lo van a dejar ahora que ya llevan ¡3 días, tía!, o sea...

BORJA & (FOTO)CO.(PIAS)

Hola a todos los seguidores de PlayStation Magazine. Por enésima vez mis amigos y yo os volvemos a escribir para ver si nos podéis resolver unas dudillas y otras cosas. Antes os he de decir que sois los mejores, los más, que siempre os seguiré y que, por favor, publiquéis de una vez la carta en la que he estado gastando muchos minutos de mi vida.
Si lo hacéis, rezaré 100 Padrenuestros en nombre de San Javier «Salvador de la Tierra». Menudo peloteo, ¿eh? Luego os quejaréis... Bueno, al ataque:

1. En *ISS Pro Evolution 2* he conseguido todos los títulos (Liga Master incluida), pero no me sale ningún torneo adicional. ¿Qué hago?
2. ¿Hay algún truco en el *Crash Bash*?
3. ¿Dentro de más o menos cuánto tiempo se dejarán de publicar juegos de PSone?
4. Los trucos de *Manager de Liga*, ¿dónde se han de realizar?
5. ¿En qué modo (fácil, normal o difícil) y en qué torneo del *Roland Garros* se pueden conseguir nuevos tenistas?
6. ¿Saldrán nuevas versiones de *Pro Evolution Soccer* para la gris?
7. Recomiéndame: *Silent Hill* o *Tomb Raider 4*.
8. Sigue recomendándome: *Medal of Honor* o *Metal Gear Solid*.
9. La piratería es una de las causas por las que más luchan los productores, pero... cada día los juegos cuestan más. Ya sé que se necesita mucho trabajo y que en el fondo puede parecer normal, pero aún así, ¿no se podría rebajar un poco su precio? La piratería se rebajaría en gran medida.
10. Estoy en contra de las críticas que se hacen a otras consolas, sobre todo a la N64. Lo digo porque yo lo he vivido en mis propias carnes. He de reconocer que hace tiempo odiaba la PSX (debía de estar loco). Por aquel entonces sólo tenía la N64, y odiaba que todo el mundo halagara a la PSX (ahora soy yo el que lo hace). Entonces un buen día pensé que los juegos de N64 eran cada vez más caros y de peor calidad. Olvidé mis prejuicios y me decidí por una PSX. Hoy me paso horas delante del televisor. Lo que quiero decir es que, en el futuro, quién sabe, a lo mejor dentro de unos años te ves trabajando en Nintendo y... Espero que nos publiquéis esta pequeña carta y así poder sobrevivir después de una larga espera.

Borja Álvarez
Madrid

Pues eso, que te has pasado con el peloteo, hombre; pero como lo que cuenta es la intención...
1. Debes dar las gracias a Konami por hacer un juego así y conformarte con lo que trae. No hay torneos adicionales en *ISS Pro Evo 2*.
2. Uno original: cuando aparezca el logo de Universal Studios pulsa R1, L1, «cuadrado» y Start para jugar a la demo que trae de *Spyro 3*.
3. No contestaremos a eso si no es en presencia de nuestro abogado...
4. En la pantalla donde introduces tu nombre como jugador.
5. ¿Qué te hace pensar que hay más aparte de los 22 iniciales?
6. Ya ves que sí.
7. *Silent Hill*.
8. *Syph*... digo, *Medal of Honor*.
9. Rebajar el precio para rebajar la piratería. Como habrás podido comprobar, los (pocos) títulos de PSone que salen últimamente al mercado lo hacen con un precio que ronda los 30_. Si bien no es la oferta del siglo, nos parece una cantidad razonable para un videojuego, del mismo modo que nos parece una temeridad pagar el doble por cualquiera de las muchas castañas pilongas que abundan en el catálogo de PS2. Qué le vamos a hacer, si unos no bajan el precio «por si las moscas» y otros no compran más «por si los euros»... Al menos nos queda el consuelo de contemplar las birrias más caras de la incompetencia, je, je.
10. ¿Y? ¿Y qué si dentro de unos años Nintendo consigue sacar una máquina que dé cien patadas a la de Sony? En tal caso no nos quedaría más remedio que... ¡recordarles su triste pasado! ¡Jaaa, jaa, ja! Entiéndenos, no podemos prescindir de estos pequeños placeres porque son los que nos hacen más fácil la vida de adicto. ¿Que los juegos eran caros? Los cartuchos mucho más... ¿Que a menudo se pixelaban? ¡El antialias de la N64 era una basura! ¡Jaaa, jaa...!

PD: Aún no hemos acabado contigo. Es la última vez que nos haces abrir... (¿cuántos en total, 8? ¿9, 10?) *tropecientos* sobres para encontrar siempre la misma carta. A la próxima te mandamos al primo del redactor jefe, estás avisado.

Otros límites

Porque no todo en esta vida es jugar a «la Play»

NOVEDADES EN CINE

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Estreno: 18 diciembre 2002
Intérpretes: Elijah Wood, Viggo Mortensen Ian McKellen
Director: Peter Jackson
Distribuidora: Aurum



El pasado 18 de diciembre se estrenó en todo el mundo la segunda parte de *El Señor de los Anillos*, *Las Dos Torres*. A estas alturas, millones de espectadores ya habrán pasado por taquilla y habrán disfrutado nuevamente de las aventuras y desventuras de Frodo y compañía.
Las Dos Torres arranca justo en el punto en el que terminó *La Comunidad del Anillo*. Hagamos un poco de memoria: Frodo, Sam, Merry, Pippin, Aragorn, Légolas, Gimli, Boromir y Gandalf deben llevar el anillo único hasta Mordor para lanzarlo al monte de Dunh y destruirlo para siempre. Pero el viaje no sale tal y como estaba planeado (por supuesto) y, nuestros queridos amigos se separan. *La Comunidad del Anillo* termina con Frodo y Sam por un lado, Merry y Pippin por otro, Aragonr, Légolas y Gimli por otro, Boromir muerto y Gandalf desaparecido.
Y aquí empieza *Las Dos Torres*. En esta nueva entrega de la trilogía de El Señor de los Anillos se hace un mayor hincapié en la acción (las batallas son de lo más espectacular que hayas visto nunca) y, la aventura se divide en tres historias paralelas que confluyen en... No podemos decirte dónde confluyen o te contaríamos demasiado del argumento.
Las Dos Torres tiene todo lo que tenía la primera parte. Es decir, una buena historia, personajes entrañables, efectos que quitan el hipo y, por encima de todo, una dirección intachable. Ya nadie duda de que ningún otro director hubiera podido asumir esta tasca titánica tal y como lo ha hecho Peter Jackson. Las películas de la saga *El Señor de los Anillos* son un fenómeno, puesto que han conseguido que por primera vez, público y crítica estén totalmente de acuerdo. Son inclasificables. Sencillamente, son cine puro y duro. Todas las películas del futuro deberían ser como estas...



SPY KIDS 2: LA ISLA DE LOS SUEÑOS PERDIDOS

Estreno: 10 enero 2003
Intérpretes: Antonio Banderas, Carla Gugino, Alexa Vega, Daryl Sabara
Director: Robert Rodríguez
Distribuidora: Lauren Films



Tras el éxito cosechado con *Spy Kids*, la peculiar familia de súper espías Cortéz vuelve a verse implicada en una colosal aventura. La última vez que les vimos, los pequeños Cortéz se habían incorporado al «negocio familiar» para recuperar a sus padres, que habían sido secuestrados. Contando con un alucinante surtido de chismes y artefactos típicos de espía y con su propia y considerable inteligencia, lograron un desenlace feliz y demostraron que también los niños pueden ser héroes. Sin embargo, esta vez va a ser necesaria toda la familia para salvar al mundo de una misteriosa isla volcánica que habita un científico loco y su imaginativo zoo poblado de criaturas, una isla donde no sirve ninguno de los chismes que tienen; sólo podrán confiar en sus habilidades... y en la familia, para salir de ésta.



NOVEDADES MUSICALES







BSO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Compañía: Warner Music
Lanzamiento: Disponible
Precio: 16,50 €

Colaborador habitual del excéntrico David Cronenberg, y autor de bandas sonoras tan destacables como *El Silencio de los Corderos* o *Seven*, Howard Shore recibió el encargo más importante de su carrera cuando el neozelandés Peter Jackson le otorgó el privilegio de poner música a la trilogía cinematográfica de *El Señor de los Anillos*. Y de la misma forma que John Williams obtuvo la mayor parte de su enorme prestigio gracias a otra singular trilogía (*Star Wars*), Howard Shore lleva camino de ver catapultada exponencialmente su ya dilatada trayectoria gracias a haber aceptado semejante reto.

De hecho, el «tour de force» emprendido para escribir las más de tres horas de música creadas para cada una de las películas ha comenzado ya a proporcionarle alegrías a su compositor, que ha obtenido innumerables premios y nominaciones por la banda sonora de *La Comunidad del Anillo*, Oscar de la Academia incluido. Como era de esperar, la banda sonora original de *Las Dos Torres* tiene múltiples conexiones con la del primer film de la trilogía, tanto en los instrumentos utilizados como en las texturas sonoras, y evidentemente muchas de las composiciones retoman ideas y melodías ya utilizadas en *La Comunidad del Anillo*. Howard Shore se apoya fundamentalmente en el uso preponderante de la percusión, los metales y los coros para lograr un elevado dramatismo y una ambientación épica que se convierte en el apoyo indisoluble de los planos rodados por Jackson.

En conjunto, la música de *Las Dos Torres* es más oscura y efectista que la de *La Comunidad del Anillo*, algo que está en consonancia con la propia película y con los acontecimientos que en ella se narran. Destacan especialmente los temas destinados a potenciar las ya de por si espectaculares batallas –aunque en la principal, emplazada en el Abismo de Helm, es tal la orgía bélica desatada que no deja lugar a que suene una sola nota- y cabe citar entre las piezas más notorias «The Riders of Rohan», «The Uruk-hai», «The King of the Golden Hall» o «The Black Gate is closed».

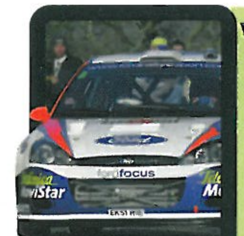
Si Enya era la encargada de poner una pequeña pincelada *new age* en «La Comunidad del Anillo» que, la verdad, se antojaba bastante prescindible, en esta ocasión el elenco de voces invitadas consta de figuras como Emiliana Torrini –que se revela como una inesperada clónica de Björk–, Ben del Maestro, Sheila Chandra e Isabel Bayrakdarian, además de Elizabeth Fraser, ex componente de Cocteau Twins. Aunque de nuevo debemos decir que en contraste con el resto de la banda sonora, estos temas vocales desmerecen la intensidad y el dramatismo de las demás piezas. Tan cierto como que el astuto Jackson ha limitado el uso de estos temas a momentos muy concretos del filme en los que encajan como anillo al dedo; y nunca mejor dicho.

Tal vez su elevada duración –más de una hora– y oscura ambientación (la propia imagen de la carátula del CD es todo un presagio de su contenido) reserven su disfrute a los paladares acostumbrados a saborear este tipo de manjares, aunque probablemente ese efecto quede menguado por la voracidad consumista que genera cualquier producto inspirado en *El Señor de los Anillos*.

Pese a todo, y dado que las comparaciones son inevitables, hay que concluir que la banda sonora de *Las Dos Torres*, a pesar de su notable calidad, es menos accesible y brillante que la de *La Comunidad del Anillo*, y tal vez también menos disfrutable sin el acompañamiento de las imágenes de la película.

Como último apunte cabe destacar que al tratarse de un *enhanced* CD, si lo insertamos en un ordenador tendremos acceso a una interesante selección de contenidos extras, entre los que destacan el trailer de la película, un *making off* de la banda sonora, salvapantallas y fondos de escritorio.

No pierdas fuelle ni agarre gracias a nuestra guía de WRC



WRC ARCADE

Selección de nivel

PASA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS: UN CASCO ☑ UN COPILOTO ☑ CINTURÓN DE SEGURIDAD ☑

¿QUÉ COCHE ELEGIR?

Cosas que debes tener en cuenta antes de competir

Tienes a tu disposición un total de siete bólidos del WRC, pero tu elección deberá ceñirse a tu técnica de conducción y las condiciones del trazado. Todos los coches presentan unos porcentajes predeterminados de aceleración, velocidad punta y manejo, de modo que cada uno responderá de manera distinta a tu estilo y al piso de la pista. Para los conductores novatos, aquellos que todavía no hacen gala de un estilo propio, recomendamos el Citröen o el Peugeot, ya que son las marcas de más fácil manejo. También es importante tener en cuenta las condiciones del trazado antes de cada carrera, ya que en ocasiones habrá que primar la velocidad punta sobre la aceleración o viceversa. Se trata de conceptos básicos que hay que dominar para mejorar la técnica individual de cada jugador. ●

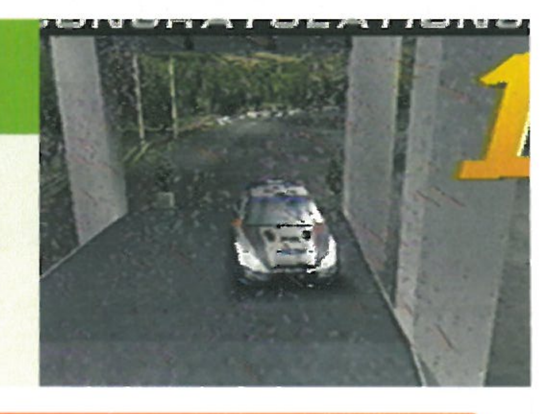


TÉCNICAS DE CONDUCCIÓN

¿Te has ido en la curva? ¿Cómo tienes que afrontarla, pues?

Cuando te sientes al volante, descubrirás que hay varias formas de tomar una curva con tu coche. La consecución de una entrada rápida y una salida equilibrada depende de la aproximación. La técnica de conducción que utilices para ajustar la velocidad y el ángulo en relación con el grado del viraje es importante, casi tanto como la superficie del circuito y sus condiciones.

Para dominar esta técnica y aplicarla a los diversos tipos de curvas que ofrece el juego necesitarás muchas horas de práctica, y cierto grado de confianza en la profesionalidad de tu copiloto. Cuando lo consigas, podrás destacar por encima de la media y optar al podio. ●



¡Apréndete los símbolos y conviértete en un profesional de *WRC Arcade*!

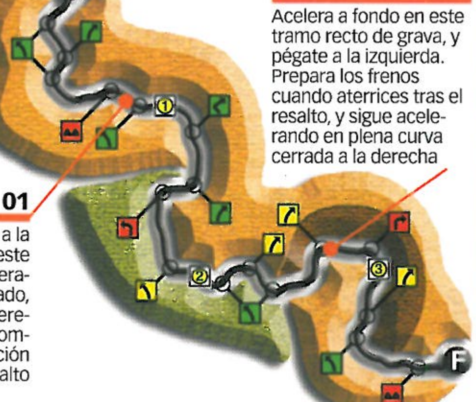
TRACK KEY

- CURVA FÁCIL IZQUIERDA/DERECHA
- CURVA MEDIA IZQUIERDA/DERECHA
- CURVA DIFÍCIL IZQUIERDA/DERECHA
- ZIGZAG FÁCIL IZDA/DCHA, DCHA/IZDA
- ZIGZAG MEDIA IZDA/DHA, DHA/IZDA
- HORQUILLA A IZQUIERDA/DERECHA
- PRECAUCIÓN: RESALTO
- PRECAUCIÓN: AGUA
- PRECAUCIÓN: TÚNEL
- PRECAUCIÓN: PASO ESTRECHO
- PUNTO DE CONTROL

Australia

Dificultad: 2/5

Estamos ante el circuito más corto del juego, ya que cubre poco más de cuatro kilómetros. Ofrece rectas y virajes fáciles. El terreno es seco, y consta de un 75% de arena y un 25% de grava. Hay un par de curvas cerradas y también algún salto peligroso, sobre todo si no les prestas la atención necesaria.



01
Tras la curva prolongada a la izquierda, te acercarás a este salto a una velocidad considerable. Avanza el giro, bien cerrado, para encarar la curva a la derecha que viene después y compensar la pérdida de tracción producida por el salto

02
Acelera a fondo en este tramo recto de grava, y pégate a la izquierda. Prepara los frenos cuando aterrices tras el resalto, y sigue acelerando en plena curva cerrada a la derecha

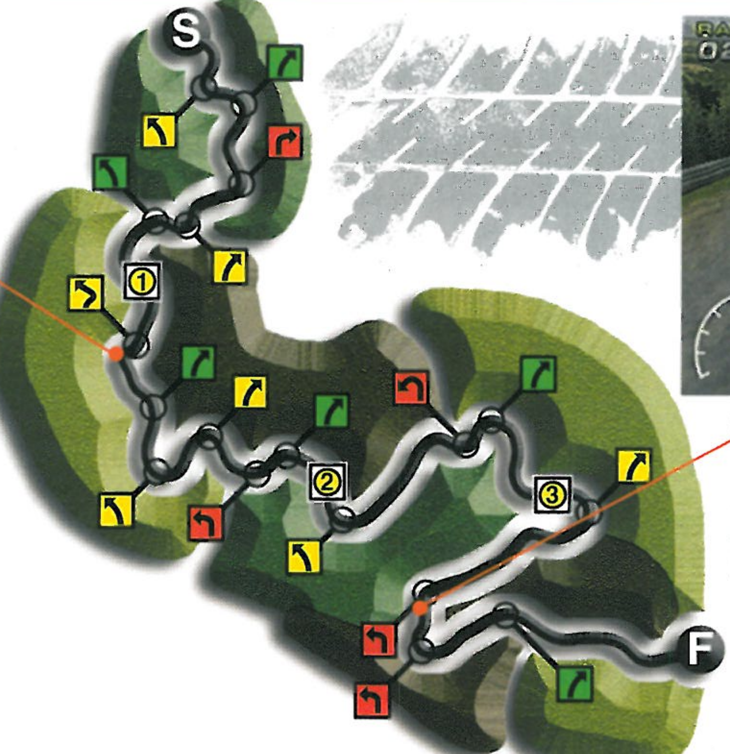


España
Dificultad 2/5

Un circuito asfaltado en su totalidad de casi 8 kilómetros, que transcurre con tiempo seco. Se inicia con curvas largas y medias, más cerradas en el tramo de montaña, seguidas por una impresionante horquilla entre el segundo y el tercer punto de control. De ahí hasta el final, virajes medios y difíciles.

1
Este zigzag derecha/izquierda no es fácil, y debes realizar la aproximación con mucho cuidado. Aprovecha la amplitud de la calzada en el viraje a la derecha para cerrarte todo lo posible y a continuación frena a fondo para encarar el tramo a la izquierda





2
Entrarás en este viraje cerrado a la izquierda a mucha velocidad, y no puedes permitirte ningún error. Utiliza los árboles de la derecha para potenciar tu frenada y distancia de giro, y lograr así una entrada y una salida a toda pastilla

Chipre
Dificultad: 3/5

Otro circuito corto que no abarca más de 5 kilómetros, con un 85% de grava y un 15 % de tierra, siempre con buen clima. Casi todos los virajes son fáciles o medios, y abundan las rectas. Cuidado con las rocas que hay en pleno trazado, y también con el salto del final.

2
En cuanto salgas de esta curva fácil a la derecha, colócate en el centro del trazado y procura respetar la línea recta, de cara al siguiente salto. Si lo afrontas ladeado, te hundirás en un banco, o bien acabarás encarando el sentido contrario



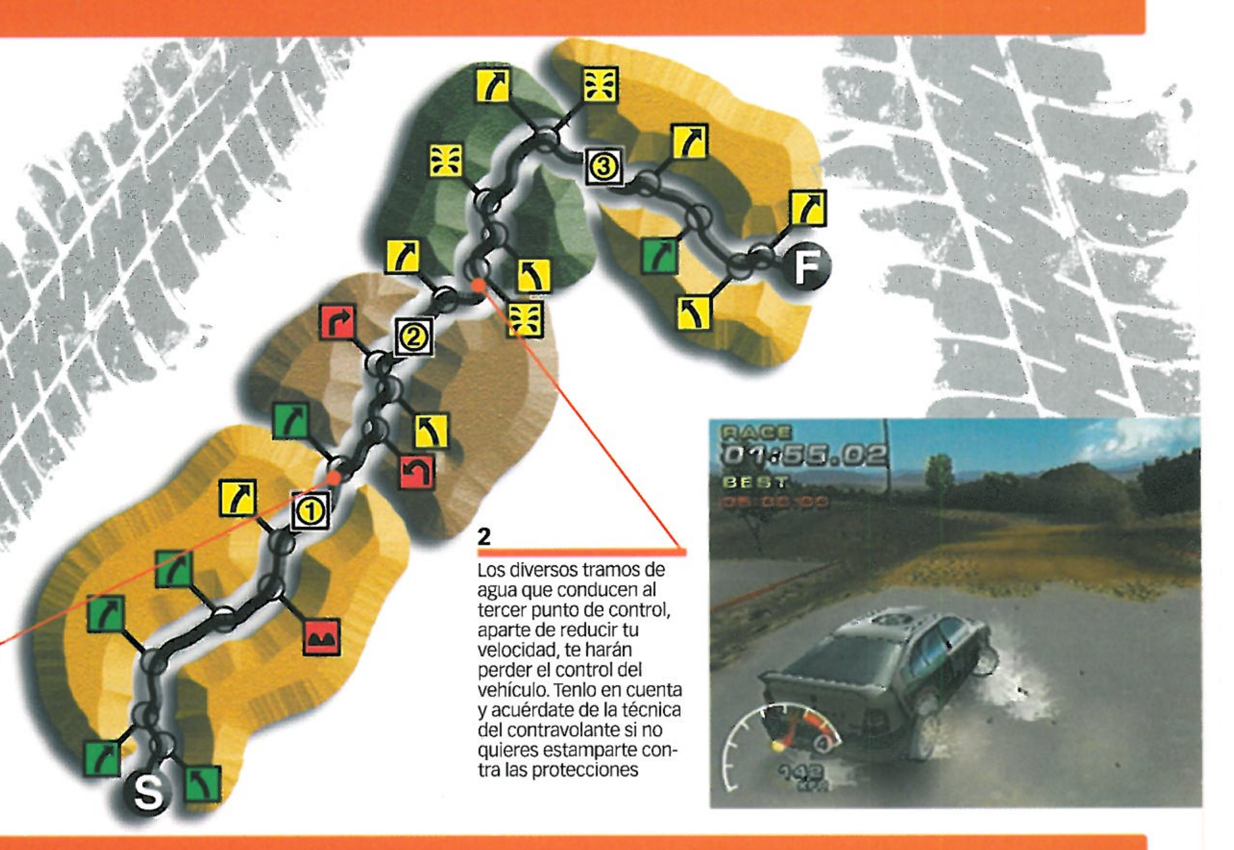


1
Este tramo largo y sinuoso puedes afrontarlo a velocidad máxima, siempre y cuando reacciones a tiempo en los zigzags que aparecen de tanto en cuanto. Recuerda, a medida que aumentes la velocidad, antes deberás anticipar los giros

Kenia
Dificultad: 3/5

Este circuito, sito en un desierto con tiempo muy seco, se compone de un 90% de grava y un 10% de tierra, y tiene una longitud total de 5.60 kilómetros. Al principio consta de curvas fáciles, y un pequeño salto antes del primer punto de control. A partir de ahí, una horquilla a la izquierda, y tremendos barrizales hasta el tercer punto de control y la meta.





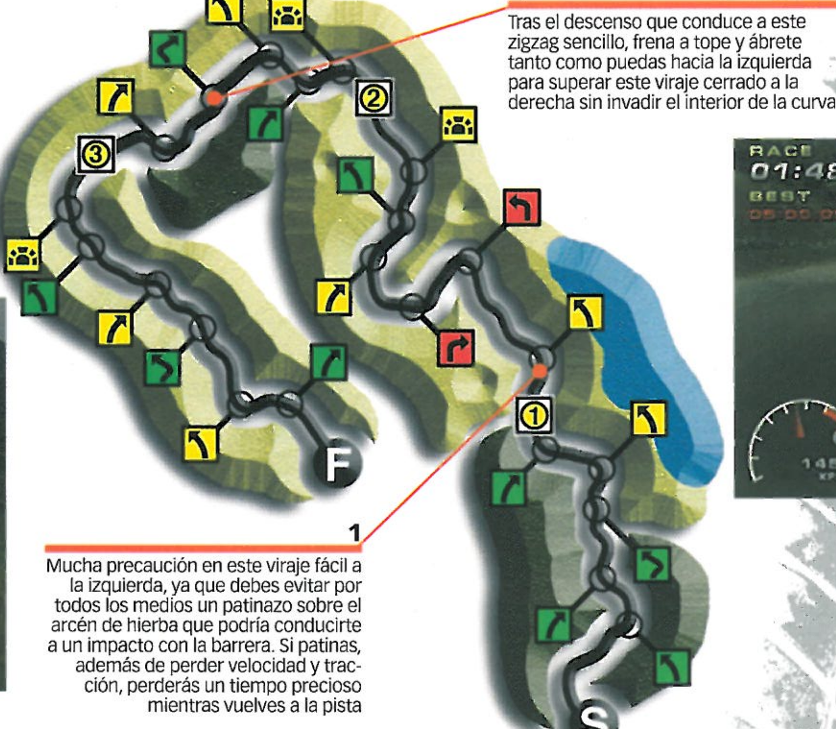
1
Cuando te aproximes a esta horquilla a la izquierda, pégate a la derecha del trazado y encárala en línea recta, frenando a tope. Perderás tracción por culpa de los resaltos, y te resultará difícil encuadrarte en el carril idóneo

2
Los diversos tramos de agua que conducen al tercer punto de control, aparte de reducir tu velocidad, te harán perder el control del vehículo. Tenlo en cuenta y acuérdate de la técnica del contravolante si no quieres estamparte contra las protecciones

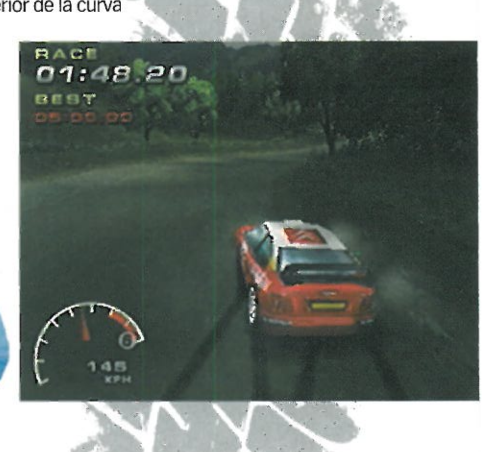
Alemania
Dificultad: 4/5

Este circuito de más de 6 kilómetros es de asfalto en su totalidad, y se corre bajo condiciones secas. Una serie de virajes fáciles y medios te acompañan hasta el primer punto de control. A partir de aquí, prepárate para un par de curvas muy cerradas, en el paso de montaña que conduce al primer túnel. Las curvas fáciles y medias continúan por los dos túneles siguientes. Por último, una bajada tremenda y la meta.





2
Tras el descenso que conduce a este zigzag sencillo, frena a tope y ábrete tanto como puedas hacia la izquierda para superar este viraje cerrado a la derecha sin invadir el interior de la curva

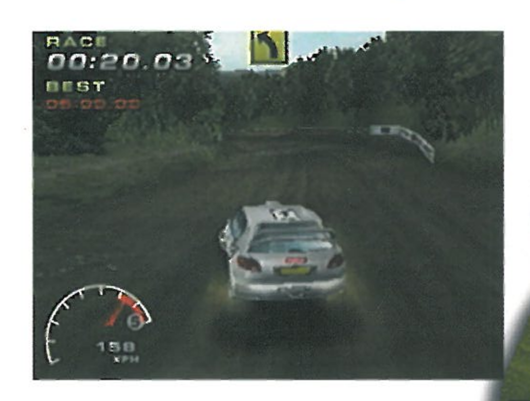


1
Mucha precaución en este viraje fácil a la izquierda, ya que debes evitar por todos los medios un patinazo sobre el arcén de hierba que podría conducirte a un impacto con la barrera. Si patinas, además de perder velocidad y tracción, perderás un tiempo precioso mientras vuelves a la pista

Argentina

Dificultad: 2/5

El tiempo sigue despejado a lo largo y ancho de este circuito de 5.25 kilómetros de largo que ofrece diversas superficies: 40% de grava, 30% de barro seco, 15% de barro húmedo y 15% de tierra. Curvas de todo tipo e incluso un salto antes del primer punto de control. A partir de aquí, más saltos, tramos húmedos y más peligros.





1
Si pasas por la cima previa y por este salto a toda pastilla tu coche llegará botando a la siguiente curva a la izquierda. Será mejor que reduzcas para recuperar el control, o bien que gires nada más aterrizar para tomar la curva

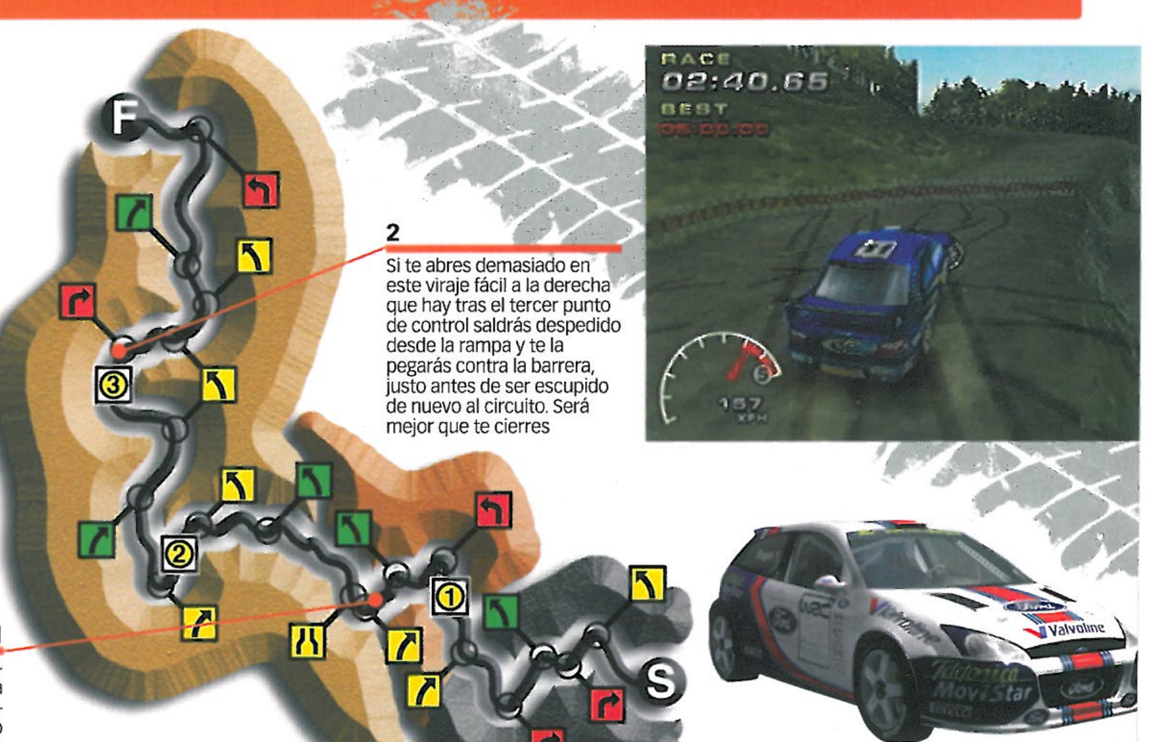
2
Pasa de aprovechar la anchura extra del circuito en esta curva fácil a la derecha, y así lograrás mayor velocidad para atravesar el poblado. Descubrirás varias cajas que dificultarán tu avance, así que pégate al interior

Francia

Dificultad: 3/5

Un circuito seco de 5.66 kilómetros compuesto por un 65% de asfalto y un 35% de grava. Comienzas sobre asfalto con una mezcla de virajes fáciles y difíciles que conducen al primer punto de control. A continuación, un puente estrecho y una serie de virajes largos pero sencillos que atraviesan el pueblo. El segundo punto de control está al final del pueblo: a partir de aquí, grava hasta el tercer punto de control.





2
Si te abres demasiado en este viraje fácil a la derecha que hay tras el tercer punto de control saldrás despedido desde la rampa y te la pegarás contra la barrera, justo antes de ser escupido de nuevo al circuito. Será mejor que te cierres

1
Colócate en mitad del trazado en cuanto salgas de este viraje medio a la derecha para encarar el puente estrecho que viene a continuación. Suelta el acelerador o pisa el freno cuando te acerques, si lo crees necesario

Nueva Zelanda
Dificultad: 4/5

Este enrevesado circuito está compuesto por grava en su totalidad, y cubre un total de 6.70 kilómetros con clima seco. Empieza sobre una superficie de piso irregular salpicada de curvas fáciles, medias y difíciles, seguidas de un par de saltos que conducen al primer punto de control. Tras la larga recta y el puente estrecho vienen más virajes cerrados, saltos, y una horquilla de armas tomar justo antes de la meta.



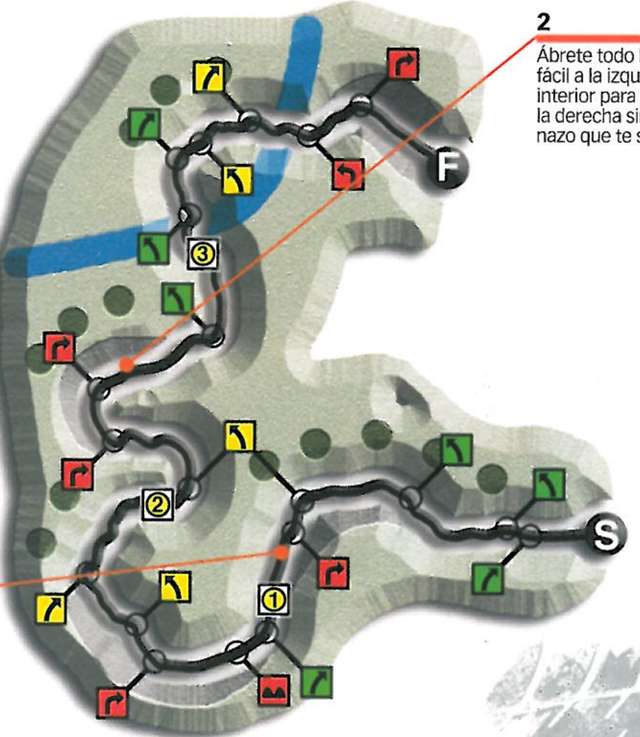
1
Esta larguísima recta va de perlas para probar la velocidad punta de tu coche. Colócate en el centro del trazado para encarar con garantías el puente estrecho, y a continuación pisa a fondo vira a tope a la izquierda

2
En cuanto aterrices tras el salto, te enfrentarás a un resalto en el trazado que hará que tu vehículo afronte la curva a la derecha a trompicones. Suelta el acelerador para recuperar el control

Suecia
Dificultad: 4/5

Este trazado de 6'1 kilómetros ofrece un 95% de piso nevado, y un 5% de hielo, muy buena visibilidad, y muy poco agarre. Tras la recta inicial, el circuito continua con una mezcla de virajes fáciles, medios y difíciles. No deberás hacer frente a estanques ni saltos, pero ten en cuenta que la superficie parece una pista de patinaje.





1
Si logras controlar el vehículo durante esta serie de virajes, llegarás a esta recta con una velocidad considerable, y podrás pasar por el punto de control a toda pastilla

2
Ábrete todo lo que puedas en esta curva fácil a la izquierda, y pégate lo indecible al interior para afrontar el siguiente viraje a la derecha sin sufrir un tremendo patinazo que te saque de la pista



Italia
Dificultad: 3/5

Este circuito sobre asfalto de 5.56 kilómetros con tiempo soleado, comienza con curvas fáciles y medias seguidas por dos virajes cerrados a la izquierda antes del primer punto de control. A continuación, una recta considerable y, entre el segundo punto de control y la meta, más curvas medias y difíciles, y un par de rectas más para que puedas pisar el acelerador a fondo.

1
Cuidado con el cambio de rasante que hay justo antes de esta curva cerrada a la izquierda. Puedes perder contacto con el suelo, de modo que no te dará tiempo de reducir y anticipar el giro de cara a la curva, y acabarás estampándote contra la valla





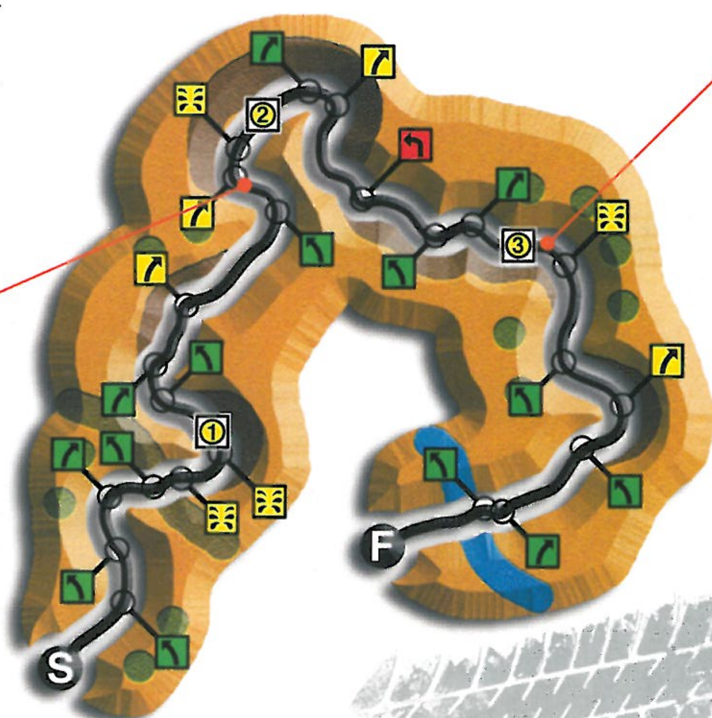
2
Sé cauto y frena un poco antes de esta curva media a la derecha. Si vas demasiado lanzado acabarás sobre la hierba y chocarás contra las protecciones. Lo que debes hacer es entrar bien abierto y, a partir de ahí, girar a tope hasta llegar a la salida

Grecia
Dificultad: 3/5

Un circuito soleado de 5.80 kilómetros de longitud compuesto de grava dura en un 80% y de tierra el 20% restante. Empiezas con grava dura, y deberás afrontar curvas fáciles y un par de tramos con agua antes del primer punto de control. Después, en las montañas, más tramos con agua hasta después del tercer punto de control, que se corona con una serie de curvas fáciles y rápidas que conducen a la meta.

1
Los resaltos de este tramo harán que tu coche llegue a la curva a la derecha dando botes. Ábrete y suelta el acelerador, o bien frena, para recuperar el control si lo crees necesario





2
Frena y anticipa el giro para compensar la pérdida de tracción en cuanto pises el agua en esta curva a la derecha. Si vas demasiado deprisa o demasiado abierto al entrar en la curva, patinarás sobre el agua y te saldrás de la pista

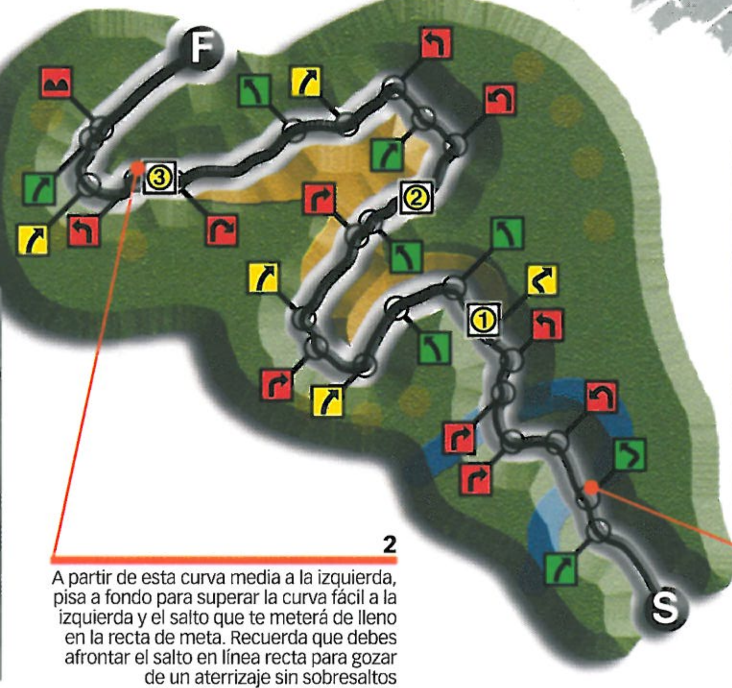


Finlandia

Dificultad 5/5

La lluvia, aparte de embarrar la pista, reduce tu visibilidad. Son 6.25 kilómetros de barro y algo de grava con unas condiciones de tracción similares a las de la nieve. El circuito ofrece de todo: curvas para todos los gustos, horquillas, pedruscos en mitad del trazado, y un salto de armas tomar antes de la meta.







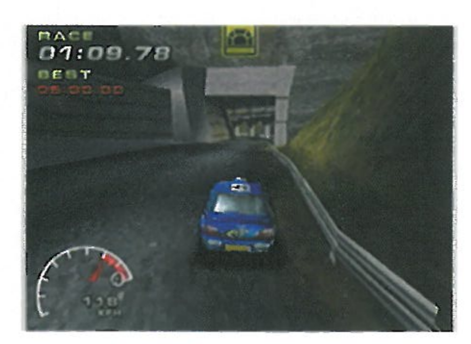
2
A partir de esta curva media a la izquierda, pisa a fondo para superar la curva fácil a la izquierda y el salto que te meterá de lleno en la recta de meta. Recuerda que debes afrontar el salto en línea recta para gozar de un aterrizaje sin sobresaltos

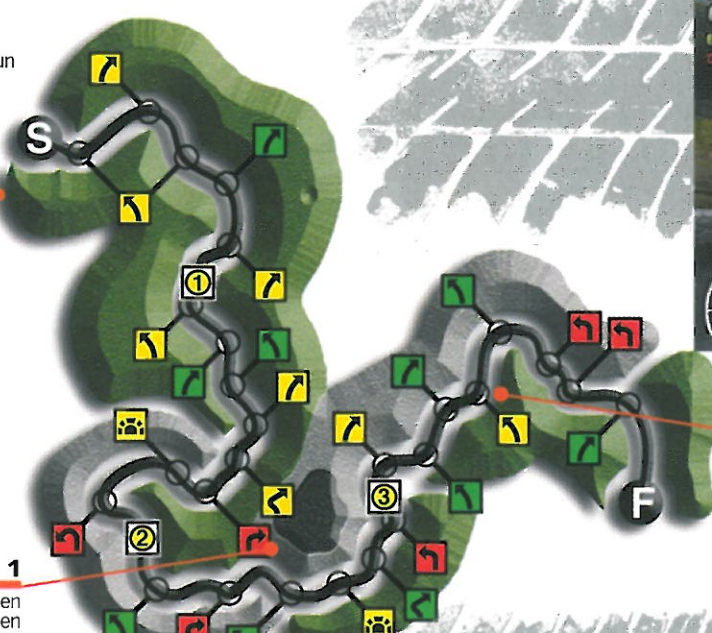
1
A pesar de su amplitud, el primer tramo del circuito está saturado de barro y resaltos que dificultad el control del vehículo antes de la primera curva cerrada a la izquierda. Pisa el freno o suelta el acelerador para recuperar el control

Montecarlo

Dificultad: 4/5

Con sus 5.08 kilómetros de longitud, Montecarlo es un circuito corto y rápido, compuesto principalmente por curvas fáciles y medias que transcurren sobre una superficie de asfalto en un 60%, y de nieve en un 40% con tiempo despejado. Empiezas sobre nieve, y te enfrentarás a un viraje cerrado y a un túnel después del primer punto de control, seguidos por una serie de virajes medios y difíciles. Tras el segundo túnel llega el asfalto, desde el segundo punto de control y hasta la meta.







1
Prepárate para el cambio de tracción en cuanto llegues al asfalto. Pisa a fondo en la curva a la izquierda del túnel para llegar a la horquilla a toda pastilla. Pisa el freno antes de salir del túnel

2
Esquiva la zanja que hay a la izquierda de esta pequeña recta. Es muy empinada, y podrías salir por los aires y sacarte de la pista en el aterrizaje. Utiliza la opción que te devuelve a la pista en caso necesario para no perder tiempo

Great Britain

Dificultad: 5/5

Este circuito de 5.87 kilómetros compuesto de grava y barro, presenta una pista repleta de virajes, piso inestable y saltos sobre una superficie de grava antes del primer punto de control. De ahí al segundo, virajes fáciles y medios, justo antes de pasar al barro. Tras el tercer punto de control, una sucesión rápida de curvas fáciles a izquierda y derecha que desembocan en la meta.





1
Deberás reducir la velocidad al entrar en esta curva media a la izquierda si quieres afrontar el salto siguiente desde el centro de la pista. Si te abres demasiado en el salto, acabarás estampándote contra las protecciones exteriores

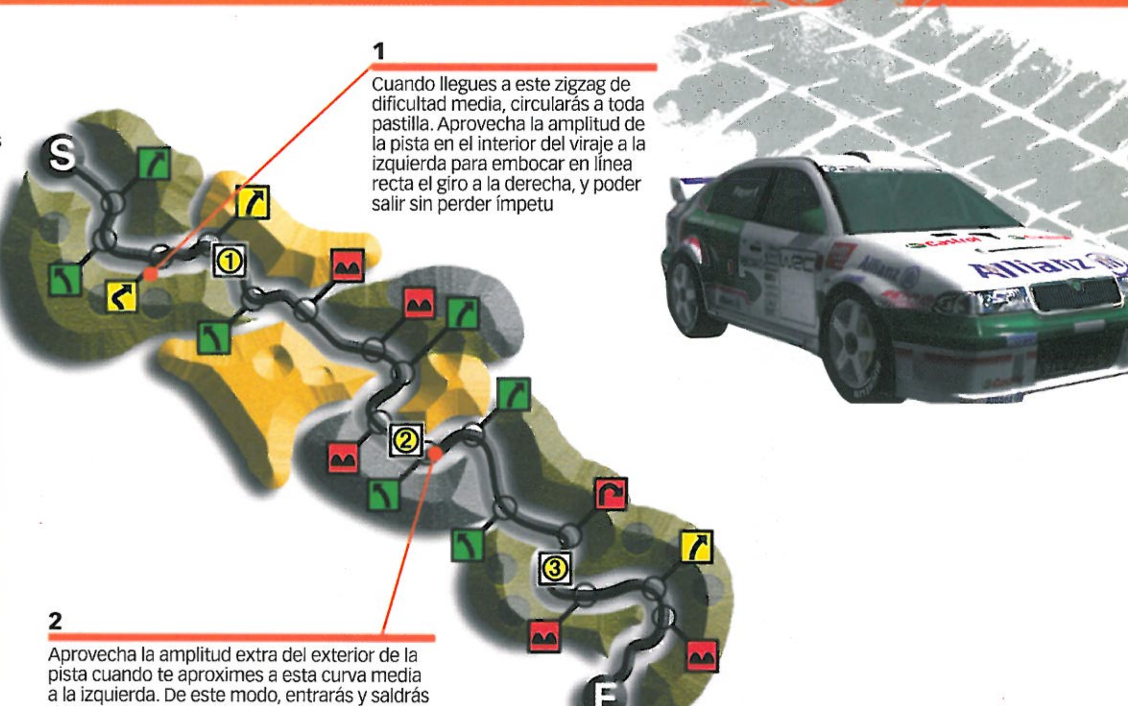
2
Pégate a la izquierda y vira a la derecha en cuanto llegues a la cima de esta colina para cruzar el tramo embarrado con el coche atravesado. De este modo patinarás a una velocidad considerable y afrontarás con garantías la siguiente curva a la derecha

Circuito adicional

Dificultad: 3/5

Un circuito totalmente de grava de 5.70 kilómetros que se disputa con clima soleado y ofrece curvas fáciles y medias hasta el primer punto de control. Antes del segundo salto y del segundo punto de control, más curvas del mismo estilo, para rematar con una horquilla y el tercer punto de control. Antes de la meta, un viraje cerrado a la derecha y dos saltos más.

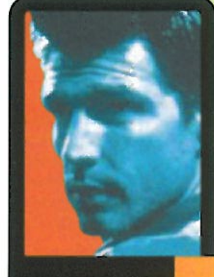




1
Cuando llegues a este zigzag de dificultad media, circularás a toda pastilla. Aprovecha la amplitud de la pista en el interior del viraje a la izquierda para embocar en línea recta el giro a la derecha, y poder salir sin perder ímpetu

2
Aprovecha la amplitud extra del exterior de la pista cuando te aproximes a esta curva media a la izquierda. De este modo, entrarás y saldrás de la curva sin reducir la velocidad, y encararás la recta a tope de cara a la curva media hacia la derecha que viene a continuación

Tácticas de puntillas para lograr un triunfo sin paliativos

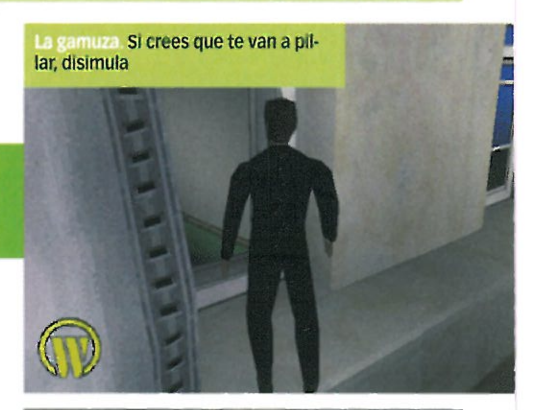


LARGO WINCH

PARA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS:
UN NOMBRE ESTÚPIDO ☑ EL SIGILO DE UN GATO ☑
UNA EMPRESA MULTINACIONAL ☑ UN TORNO (WINCH, EN INGLÉS) ☒

Antes de empezar...
Procura dominar las habilidades necesarias para triunfar

Bajo esos ajustados jerseys de lana y esa sonrisa impertérrita, Mr. Winch es un hombre de acero. O, mejor dicho, de plomo, ya que hace falta caminar con pies de ídem por *Largo Winch* para superarlo con garantías. Sobre todo a la hora de sustraer documentos. Basta que te descubran una vez para atraer a un pequeño ejército de enemigos dispuesto a aniquilarte. Así pues, ante todo mucho sigilo. En primer lugar, procura pasar el nivel de entrenamiento antes de embarcarte en el juego propiamente dicho. Adquirirás la destreza necesaria. En caso contrario, vas a pasar las horas más frustrantes de tu vida preguntándote por qué demonios no eres capaz de superar ni el primer nivel. Hay una serie de normas que sirven para todos los niveles. 1) Nunca corras cuando te rodeen los enemigos, ya que te oirán e irán a por ti. 2) Atento en todo momento al suelo que pisas: si caminas sobre moqueta ve sin cuidado, pero sobre metal, piedra o parqué tendrás que andar sigilosamente. 3) Conserva tu munición cuando vayas armado. Si tienes oportunidad de liquidar al rival con las manos, hazlo: puede que necesites los cuchillos o las balas más adelante. 4) Pégate a las paredes, ya que no siempre podrás descubrir las cámaras. 5) Ten paciencia. Aguarda y memoriza el recorrido de los vigilantes antes de salir de tu escondrijo. Con estos consejos y el nivel de entrenamiento, podrás completar la aventura sin problemas. ¡Sobre todo si te empapas bien toda esta guía!


La gamuza. Si crees que te van a pillar, disimula

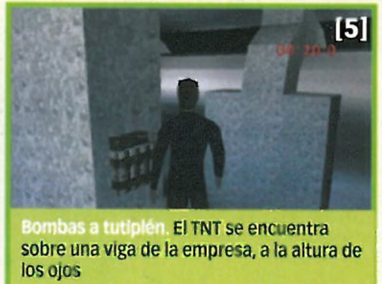



[1] No se fundió. En el coche encontrarás un fusible. Si no fueras un héroe, te podrías haber montado y salir huyendo...


[2]


[3]


[4]


[5] Bombas a tutiplén. El TNT se encuentra sobre una viga de la empresa, a la altura de los ojos

Fábrica Winch
De momento, confórmate con romper tus ataduras

Acabas de liberarte de las cuerdas que te ataban a la silla, pero sigues atrapado en el garaje. En primer lugar, recoge el juego de herramientas que hay sobre el armario. A la izquierda, tras el camión rojo, verás una caja de fusibles en la que falta uno. Dirígete a la parte frontal del camión y búscalo [1]. Coloca el fusible en su lugar y el ascensor volverá a funcionar. Al bajar del ascensor, avanza por el balcón y baja unos cuantos escalones. Verás una mesa con una radio [2]. Cuando levantes la radio aparecerá un mensaje indicándote que han plantado una bomba en el edificio principal. En la sala que queda a tu izquierda encontrarás un ordenador. Utilízalo para abrir la puerta adornada con una señal de peligro biológico [3].

Sal y verás un par de cámaras y dos vigilantes custodiando el patio. Pégate al muro de la izquierda, escóndete detrás de las columnas, y los guardianes no te descubrirán. Avanza pegado a la pared hacia la esquina y no pares hasta que llegues a un seto. Escóndete detrás y salta hacia la ventana abierta que tienes delante. Métete en la sala.

Utiliza el ordenador para abrir la puerta. Mata al vigilante que entra y avanza por el pasillo. Abre la puerta del fondo (pulsa el interruptor), pero no ataques al vigilante que hay en el siguiente pasillo. Pégate a la izquierda y pasa con sigilo por detrás de él. Mientras avanzas, se iniciará el temporizador de la bomba [4]. Cruza a toda prisa la segunda puerta de la izquierda y entra en la fábrica. La bomba está en la esquina, frente a ti, en diagonal, sobre una cuba. Desactívala para completar el nivel [5].

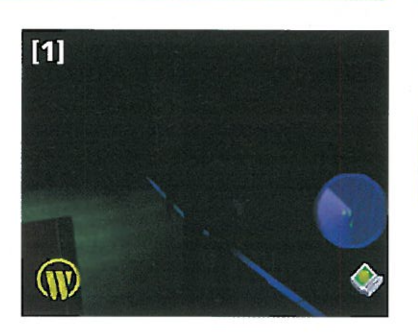
Cuartel general SAR

Hazte con los pases y potencia tu sigilo

En este nivel tendrás que recorrer varias veces todo un edificio de cabo a rabo. Si en alguna ocasión te descubren las cámaras o los guardianes que patrullan por las salas, la misión se habrá acabado y ya podrás despedirte.

Sal de la primera sala por la izquierda y sube por la escalera que verás a la derecha. Da esquinazo al vigilante que trastea el proyector y después entra en el cine. Pégate al muro trasero y desciende por el lado derecho para salir. Procura no cruzar por la luz que hay en la parte delantera del cine, espera a que cambie la diapositiva y muévete en la oscuridad [1]. Sal del cine por la puerta de la derecha y avanza por el pasillo hacia el ascensor. Todavía no podrás usarlo: primero debes conseguir un pase.

La sala con cuatro columnas que queda delante de ti está custodiada por un vigilante. Cuando se aleje de ti, deslízate por detrás. Síguelo hasta el mostrador de recepción. Haz sonar el timbre que hay sobre el mostrador y corre a toda pastilla hacia la derecha [2]. Aquí encontrarás una sala con una mesa. El guardián que la custodiaba ha ido a ver qué pasa con el timbre que acabas de tocar [3], pero volverá en cuanto se percate que no hay nadie en el mostrador de recepción, así que hazte con el pase a toda prisa, sal y regresa a la sala de las columnas.



Esquiva de nuevo al guardián que patrulla y regresa al ascensor, que te conducirá al primer piso (utiliza el pase para entrar). Cuando salgas, gira a la izquierda y avanza por el pasillo [4]. Un guardián patrulla la zona. Aguarda y espera a que se vaya; cruza hacia el ascensor que hay en la esquina de la izquierda. Sube al segundo piso y sal del ascensor. Esquiva la cámara que hay en el rincón; para ello, pégate a la pared y camina por debajo.

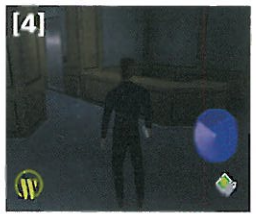
Avanza por el pasillo y entra en una sala repleta de lásers [5]. Cuando parpadeen puedes atravesarlos. En el otro extremo de la sala hay una caja fuerte, pero cuando intentes abrirla descubrirás que la combinación está escondida en el piso inferior [6]. Para conseguirla, regresa al ascensor y baja. Sal y, de nuevo, sigue al guardián que patrulla. Cuélate en la cocina de la izquierda cuando no te vea [7]. Utiliza la tetera para llamar la atención del vigilante que cubre una puerta a la derecha de la cocina. La combinación de la caja está detrás de esa puerta. Escóndete al lado de la puerta, en el rincón de la cocina, hasta que un vigilante esté al lado de la tetera y el otro cerca del ascensor. En ese momento cuélate en la sala y descubrirás la combinación. Está en el cubículo de la derecha [8]. Regresa al ascensor y sube al segundo piso.

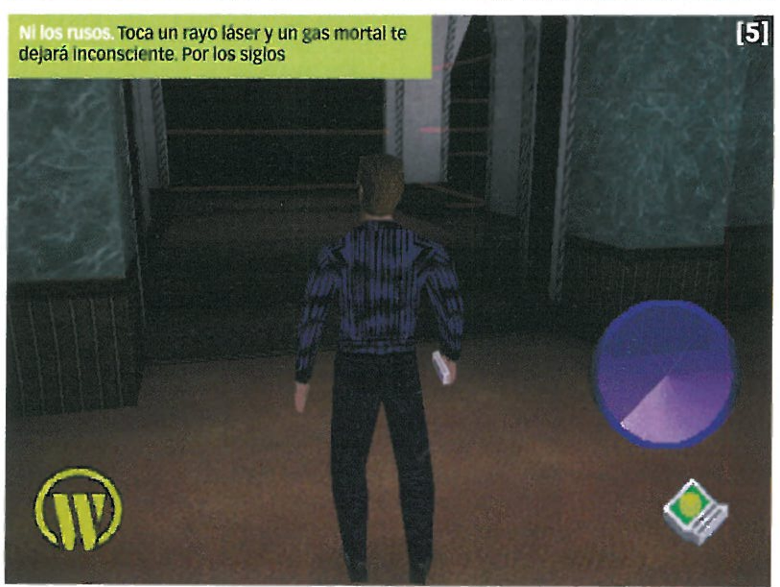
Dirígete a la sala de los rayos láser como hiciste antes, pero ten cuidado, ya que ahora hay un vigilante más en el pasillo. Escóndete detrás de las columnas. Abre la caja con la combinación y saca los documentos [9].

Regresa a la sala en la que diste con la combinación y fotocopia los documentos [10]. Devuelve los originales a la caja de la sala de los rayos láser del segundo piso, en la que encontrarás a dos vigilantes. Por último, vuelve a la sala en la que iniciaste el nivel para escapar.

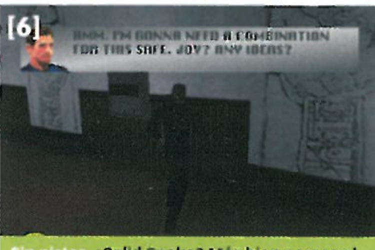








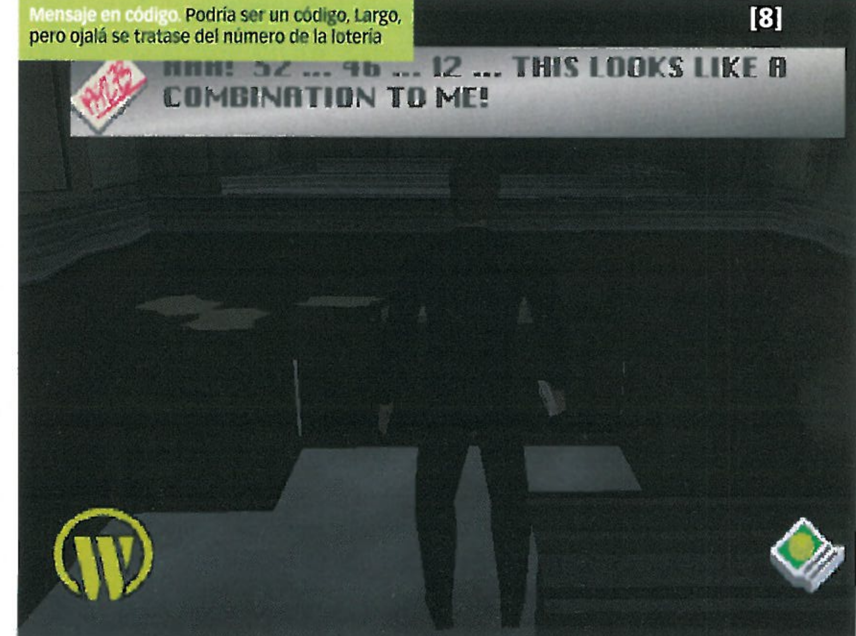
Ni los rusos. Toca un rayo láser y un gas mortal te dejará inconsciente. Por los siglos



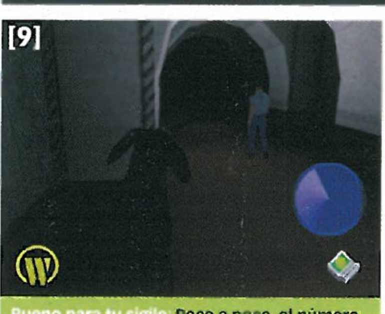
Sin pistas. ¿Solid Snake? Más bien parece el inspector Clouseau. Está en la mesa del segundo piso...



¿Cocinar, has dicho? Los malos son tan tontos que se distraen hasta con una simple tetera



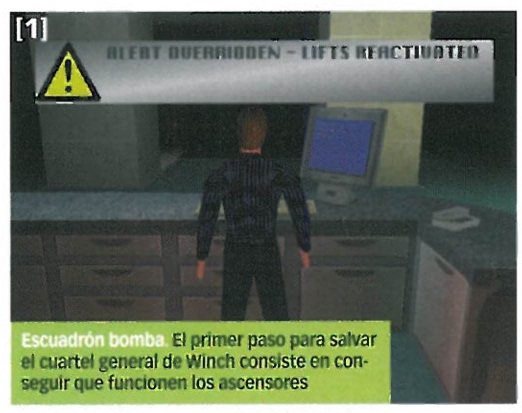
Mensaje en código. Podría ser un código, Largo, pero ojalá se tratase del número de la lotería



Bueno para tu sigilo. Poco a poco, el número de vigilantes va aumentando



Copyright. Largo Winch es, probablemente, el único agente secreto que tiene fotocopiadora

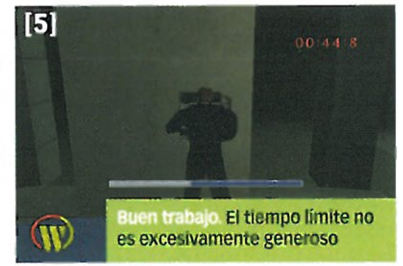


[1] Escuadrón bomba. El primer paso para salvar el cuartel general de Winch consiste en conseguir que funcionen los ascensores


[2]


[3]


[4]


[5] Buen trabajo. El tiempo límite no es excesivamente generoso

Cuartel general de Winch

Estos clientes no me gustan nada...



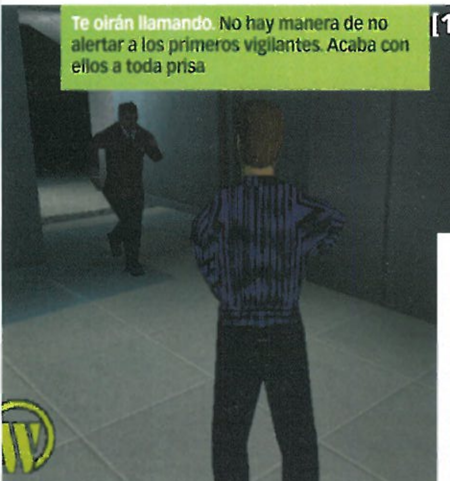
Avanza hacia el mostrador de recepción que tienes detrás y utiliza el ordenador para desconectar las alarmas y reactivar los ascensores [1]. Encontrarás tres ascensores a la derecha. Utiliza el de la derecha para subir al primer piso, lugar en el que encontrarás dos bombas. Deshazte de los dos guardianes que te esperan y dirígete hacia la maqueta del avión [2]. Encontrarás la primera bomba detrás del zócalo. Desactívala y dirígete a la sala de la gran pantalla de televisión [3]. La segunda bomba está en una estantería en sombras, en el extremo derecho. Una vez desactivada, utiliza el ascensor para regresar al vestíbulo, y emplea el ascensor del centro para llegar al segundo piso. Espera a que pase el vigilante que hay afuera, y dirígete a la sala que cuenta con otra gran pantalla. Hay otra bomba escondida en la columna que queda delante de la pantalla. Saca los cuchillos y espera a que vuelva a pasar el guardián. Mátalo por la espalda, pasa de los cuchillos y desenfunda el escáner. Pasa el ascensor y llegarás a una sala cuadrada con una columna central. Esquiva al guardián y deslízate hasta el rincón de la izquierda. Encontrarás una pequeña sala con una estantería, detrás de la cual hay otra bomba que debes desactivar. Hecho esto, regresa al ascensor y esquiva al vigilante. En la primera planta, contesta al teléfono del mostrador [4] y utiliza el ordenador para reactivar los ascensores. Ve hacia el tercer ascensor. Un guardián te espera, así que prepárate. Dispones de un tiempo limitado para dar con la última bomba, pero la encontrarás en el extremo más alejado del primer piso. Rodea la enorme tabla redonda y desactívala para completar el nivel [5]. ●

El aeropuerto

Lamentamos el retraso... indefinido



Liquida al vigilante que corra hacia ti sin emplear cuchillo alguno. Cuando lo hayas hecho, dirígete hacia la señal de la nave verde y cruza la puerta. Pasa por los detectores de metales y espera a que pasen dos guardianes por la puerta de la izquierda. Prepara los cuchillos para liquidarlos, pero guárdate uno para más adelante [1]. Una vez muertos, saca la pistola y dirígete a la sala principal. Mata a los dos guardianes y dirígete al extremo derecho: verás un ordenador. No te preocupes por las cámaras.
Utiliza el ordenador para abrir la Puerta 2 y crúzala [2]. Avanza por el pasillo hasta la sala de espera y verás a dos vigilantes [3]. Emplea el cuchillo que te queda para matar a uno por la espalda. A continuación, dirígete al extremo derecho de la sala y esquiva al segundo vigilante. Avanza por el pasillo hasta que empiece la escena de vídeo. Cuando se acabe, aparecerá un temporizador. Regresa a la carrera por la sala de espera, esquiva al guardián (puedes dispararle en caso de necesidad, pero perderás tiempo). Vuelve a la sala del ordenador que abrió la Puerta 2. Justo delante de la entrada de la Puerta 2 está la entrada a la Puerta 1. Crúzala antes de que se acabe el tiempo y habrás completado el nivel. ●


[1] Te oirán llamando. No hay manera de no alertar a los primeros vigilantes. Acaba con ellos a toda prisa

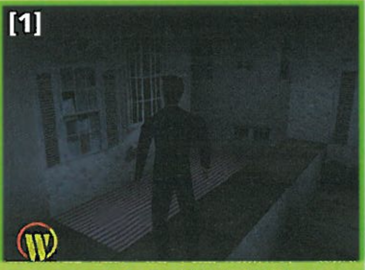


[2]


[3]

Venezuela

Cuidado con la cruz doble...


[1] ¿Dónde está Winch? Este nivel está infestado de enemigos, así que trepa a los muros de la ciudad


[2] Cambiadores...: Esta temporada, las baldosas azules son lo que se llevan. El parqué está pasado de moda...



Sal del ascensor por la izquierda. Esquiva al guardián y dirígete hacia el árbol. Avanza a toda pastilla por este camino, esquiva al guardián cuando se gire, y busca las cornisas de la izquierda.

Sube a las cornisas, da media vuelta y avanza pegado a la pared. Dirígete al borde y salta sobre el foso que hay a la derecha. Sigue por esta pared hasta que llegues a una bóveda roja y blanca [1]. Súbete y dirígete a la derecha. Una vez en el borde de la esquina, déjate caer al suelo desde la bóveda y aléjate de la furgoneta.

Dirígete al siguiente cruce y esquiva o mata al guardián que patrulla por la zona. Al final llegarás a una furgoneta que bloquea el camino, pero si chillas al conductor se apartará. Dirígete a la esquina izquierda, liquida al vigilante, y sigue avanzando hasta que llegues a un edificio color arena.

Gira a la izquierda y verás una estancia con el suelo azul [2].

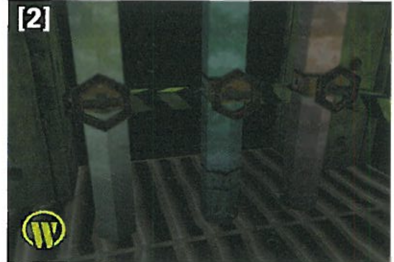
Cruza la sala y el patio que hay después. Cruza la puerta que conduce a otra sala de suelo azul repleta de estanterías. Detrás hay otro patio infestado de vigilantes.

Espera a que pasen y sigue avanzando hasta que llegues a una furgoneta aparcada al lado de una pared. Mata al guardián que patrulla por aquí y súbete al techo de la furgoneta. Desde aquí, pasa a la pared y déjate caer al otro lado. Mata al vigilante y dirígete al extremo derecho. Verás unos escalones en el balcón que hay delante. Sube y salta el último foso. Entra por la puerta para completar el nivel. ●

Plataforma petrolífera

Puños a punto; aquí no valen armas







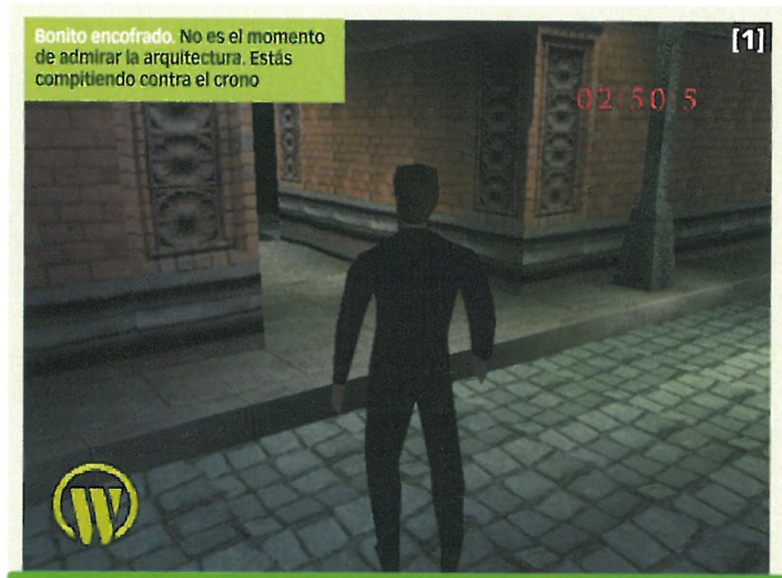
Un nivel duro de pelar. Debes acabar con un montón de enemigos con las manos, sin echar mano de las armas. La puerta de tu celda se abre; debes noquear al guardián. Sal de la celda y dirígete a la izquierda, bien pegado a la pared para esquivar las cámaras. Tania te hablará cuando pases por su celda, la R6. Pasa de nuevo por delante y pégate a la pared. Avanza pegado a la pared y derrota al guardián que patrulla. Sigue hasta que llegues al ascensor, entre las celdas R0 y R1 [1]. Llegarás a una sala con tres tuberías. Gira las tuberías roja y azul [2] para apagar el fuego que bloquea el acceso al ascensor, y luego liquida al guardián que tiene las llaves de la celda de Tania.
Baja del ascensor y sigue avanzando pegado a la pared. Esquiva al vigilante o noquéalo por detrás. En el ascensor que hay al lado de la señal de Cubierta B, gira a la derecha. Llegarás a una sala que contiene una mesa. Busca las llaves [3]. Recoge también una botella roja que hay en el rincón para más adelante.
Sal de la sala y dirígete a la izquierda, pegado a la pared; liquida al vigilante. Dirígete a la celda de Tania, libérala y vuelve al ascensor de la Cubierta B. Sube al helipuerto. En la cubierta superior, espera a que pase el vigilante y sigue avanzando. Cruza la segunda puerta de la derecha, entra en una sala con una radio y un ascensor. Utiliza el ascensor para acceder a una sala con un escritorio. Busca documentos. Utiliza el ascensor para volver a la sala de la radio y llama a Joy [4]. Sal y dirígete a la izquierda, esquivando al guardián. Entra en la sala y busca un microondas. Mete la botella roja y explotará cuando se agote el temporizador, de modo que ponte en el rincón más protegido de la cocina y escóndete tras la columna. Dos guardianes acudirán para averiguar el motivo de la explosión. Pasa por detrás de ellas y sube por la rampa que conduce al helipuerto. Tania vendrá a recibirte y un helicóptero aterrizará para sacaros del nivel.



Gas man. Envenena al vigilante antes que llegue a su sala



La huida. Utiliza la radio para pedir, por favor, un ascensor que funcione



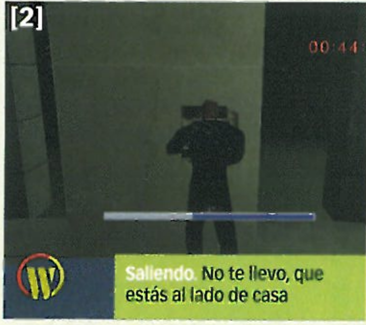
Bonito encofrado. No es el momento de admirar la arquitectura. Estás compitiendo contra el crono

Amsterdam

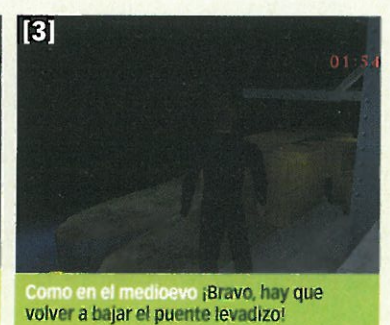
Tres minutos para salvar a tu empresa, y al mundo...



Dispones de tres minutos para cruzar todo el nivel, así que ponte las pilas. Necesitarás un rato para pillarle el tranquillo.
Aunque este nivel está plagado de enemigos, no tienes tiempo para acabar con todos, de modo que sigue nuestras directrices y ¡corre! En la pared de la izquierda que queda delante de tu limusina encontrarás una escalera descendiente [1]. Baja y dirígete al edifico gris. Pasa de los vigilantes y cruza la entrada que conduce al pasillo gris. Avanza hasta que llegues a una válvula [2]. Gira la válvula para abrir la puerta de la izquierda. Fuera encontrarás a dos vigilantes en el muelle. Esquívalos y sal corriendo del muelle, hacia las lanchas cargadas de cajas [3]. Pasa por encima de las cajas y dirígete al muro más alejado, detrás de un vigilante más. Deberías ver unas cajas pegadas a la pared [4]. Encarámate a la pared valiéndote de las cajas, déjate caer al otro lado y cruza el edificio a toda pastilla. Te encontrarás en un puente levadizo elevado. Hay una válvula en la estancia de enfrente que baja el puente [5]. Crúzalo a la carrera y salta para no caer por el hueco del final. Gira a la izquierda y cruza el pequeño puente con arcos. Dispara a los dos vigilantes y dirígete al jardín [6]. Gira a la derecha y sube la escalera que conduce a la puerta roja. Si consigues hacer todo esto en menos de tres minutos habrás completado el juego.



Saliendo. No te llevo, que estás al lado de casa



Como en el medioevo ¡Bravo, hay que volver a bajar el puente levadizo!



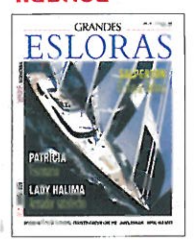






MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

Náutica











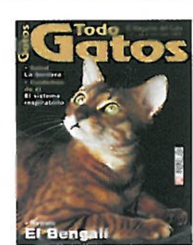
Entretenimiento





Animales







T.I.C. (tecnología de la información y comunicación)







Labores



Música

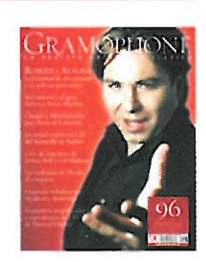










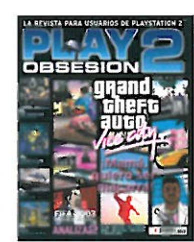


Salud



Videojuegos





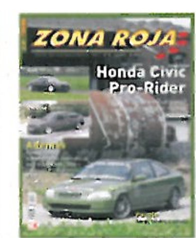




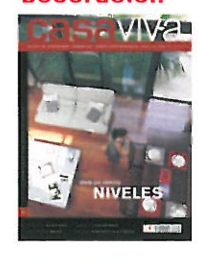
Tuning







Decoración







Ciencia



Creatividad Digital







Ultimos lanzamientos





El fruto de la buena comunicación

PlayStation Magazine — EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE

ESPACIOCD

DEMOS · VIDEOS · RETOS · FAMA



El disco de este mes merecería un premio. Y es que no os ofrecemos ni uno, ni dos, ni tres, sino *cuatro* títulos nuevos con los que jugar, desde el alucinante *WRC Arcade* hasta la última entrega del *Dancing Stage* de Konami, pasando por el incunable *Pink Panther* y acabando por el inevitable y deseado *El Planeta del Tesoro*. Pero ahí no acaba todo: de postre, algunos de los mejores clásicos para PS1, como *Marranos en Guerra, Populous, La Trilogía de La Jungla de Cristal* y mucho más. Y además, la posibilidad de ganar importantes premios con nuestros divertidos desafíos. ¿Qué más se puede pedir

PARA UTILIZAR EL DISCO 91
Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



World Rally Champ Arcade

¡JUEGA! Date una vuelta de locura por el fangoso y polvoriento circuito argentino: *¡Che, qué bueno que viniste!*



GIRA LA PÁGINA Y ENTÉRATE DE LO QUE ES UNA DEMO DE VERDAD

¡CONOS!



Carrera de obstáculos. Nunca hubieras imaginado que en plena carrera del mundial nos afectarían las obras

¡GIROS!



Patinaje. El barro campa a sus anchas, de modo que de poco te servirá tirar del freno de mano

¡BARRANQUISMO!



Cuidadín. Resaltos + altas velocidades = Castañazo seguro. Recuerda que puedes pulsar L1 para recuperar el equilibrio

¡JUEGA! Barro, rampas, saltos, polvo, derrapes... ¿Se te ocurre felicidad más completa?

WRC Arcade

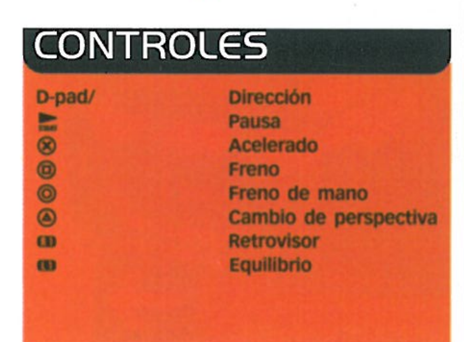
DATOS **GÉNERO**: CARRERAS ARCADE **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: SONY **PUNTUACIÓN**: *PSMag71*, 6/10

DES-PAMPA-NANTE

Clásico. Imprescindible. Esencial. Mitad *Colin McRae*, mitad arcade: *WRC Arcade* no tiene parangón y es, sin lugar a dudas, el mejor juegos de carreras que ha aparecido para PSOne en el último año.

Nuestra demo exclusiva te brinda la oportunidad de conducir un Subaru por los valles de Argentina. En el juego completo, la victoria en este largo trazado de tres tramos permite el acceso a los circuitos «medios». Y aunque en el circuito abundan las curvas rápidas, la impresionante variedad de superficies pondrá a prueba incluso a los profesionales más avezados.

Pero no hay tiempo para lamentaciones. Puede que el entorno sea hostil, pero se trata de una carrera contra el crono, y si quieres ganar vas a tener que luchar contra los elementos. En *WRC Arcade* sólo los pilotos más adaptables se llevan el gato al agua.



CONTROLES

D-pad/	Dirección
START	Pausa
⊗	Acelerado
□	Freno
○	Freno de mano
△	Cambio de perspectiva
L1	Retrovisor
R1	Equilibrio



Mi Buenos Aires querido. Nuestra extensa demo de *WRC Arcade* te brinda la posibilidad de disfrutar de los mejores paisajes de la geografía Argentina. Pero no hay tiempo para el turismo, ya que debes concentrarte en frenar, acelerar, anticipar los giros, dominar la técnica del contravolante...

Adiós a la estabilidad. Si pisas el arcén a toda pastilla acabarás boca abajo. Y ya te digo yo que sobre el techo no vas a ir a ninguna parte



TRUQUILLOS

POR SI SE TE ATRAGANTA EL POLVO

NO LLORES POR NOSOTROS



El trazado de Argentina transcurre sobre barro, barro seco, grava y tierra, y además abundan los charcos: el freno se erige pues en un aliado imprescindible. Aprende a utilizarlo.

BARRIZAL INFERNAL



En el barro de Argentina lo más fácil es patinar, de modo que no resulta aconsejable frenar a fondo. Es mejor soltar el acelerador en la aproximación a un viraje cerrado, y tomarlo con suavidad.

MÁS SECO QUE EL SÁHARA



Mete caña en todos los tramos secos. Acelera a tope en las chicanes, y vira realizando trompos con el freno de mano en las curvas más cerradas.

HÚMEDO Y SALVAJE



Los charcos de Argentina no son nada del otro mundo. Sin embargo, el coche suele culear en la salida, así que procura encararlos en línea recta y con el volante bien asido.

Argentina al asalto

Cómo lograron los desarrolladores emular a la perfección el rally de Argentina



Deportes acuáticos: Los seguidores habituales del mundial de rallys alucinarán con los detalles de Arcade. ¡Es como estar allí!

Al agua, gauchos. El rally de Argentina, que se disputa en la primera mitad de la temporada cerca de la conocida población de Mendoza, es una de las pruebas más espectaculares del calendario mundial. La cadena montañosa que lo alberga produce una de las características más famosas del rally: las duchas de agua que con tanta brillantez se reproducen en la demo. Genialidades como esta deben agradecerse al afán investigador de UDS, responsables del desarrollo del juego, y que siguieron durante más de un año todas las pruebas del mundial de rallys para que no fallara ni un detalle...

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales, y llévate un premio

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales y llévate un premio Envíanos una foto de la pantalla cuando hayas acabado la carrera a la dirección habitual. Recuerda que en la instantánea debe verse claramente tu tiempo. En caso contrario, no podrás concursar.

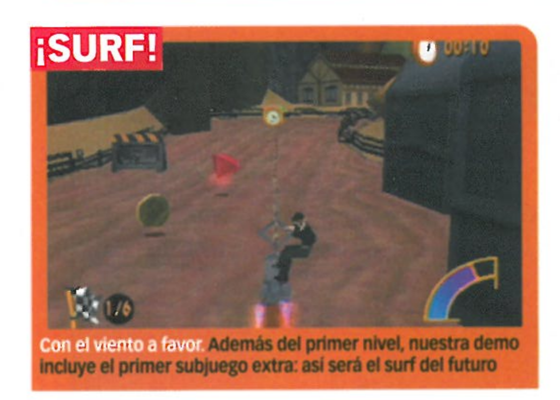
Nuestra demo de *WRC Arcade* proviene del modo contra el crono del juego. Por lo tanto, el lector que consiga el tiempo más rápido en tierras argentinas ganará nuestro premio. No podrán concursar Sáinz, Moya, McRae y similares.

- **NO LLORES POR MI**
¿Más de tres minutos? Vos estás suspenso.
- **A PEDIR DE BOCA... JUNIORS**
2 minutos y 40 segundos empieza a estar mejor. Cuando organicemos un concurso para bebés ya te avisaremos.
- **¡CHURRASCOS!**
Si no pasás de 2 minutos y medio, tal vez merezcás ganar. ¡Sos boludo!
- **LA PRUEBA**
Envía una foto con tu mejor premio a la dirección habitual.

EL PREMIO
Una fantástica camiseta de *World Rally Championship*.







Con el viento a favor. Además del primer nivel, nuestra demo incluye el primer subjuego extra: así será el surf del futuro



¡QUÉ CUELGUE! Emula las acrobacias del inolvidable Errol Flynn, y colúmpiate entre jarcias, mástiles y demás utillería



Sin fuelle. Por suerte, los caballeros giratorios pierden ímpetu en un santiamén. Machácalos cuando paren para tomarte un

¡JUEGA! **¿Qué atesorará el tesoro mejor guardado de Disney?**

El Planeta del Tesoro

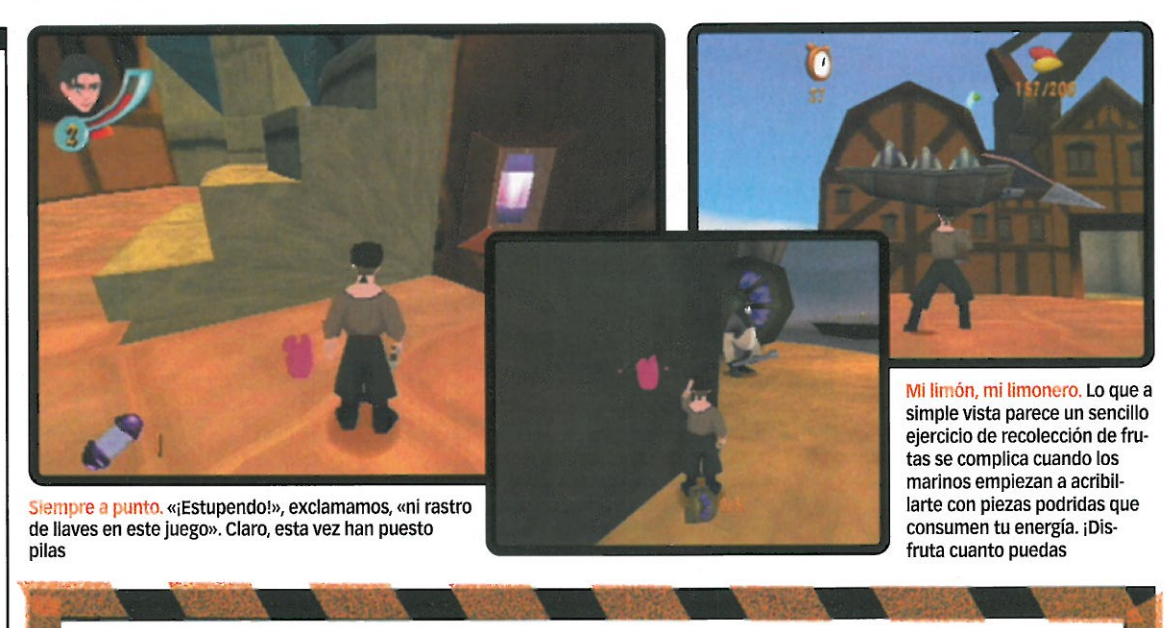
DATOS **GÉNERO:** ACCIÓN AVENTURAS **DISPONIBLE** SÍ **DISTRIBUIDOR** SONY **PUNTUACIÓN:** *PSMag72*, 7/10

LA FIEBRE DEL ORO DISNEY

Como siempre, Disney ha anunciado a bombo y platillo el estreno de su última película y, como casi siempre, la estará acompañada por su respectiva versión en videoconsola.

¿No estás del todo seguro de la calidad de este producto? Pues estás de suerte querido lector de *PSMag*, porque vas a poder gozar de un suculento avance antes de que desembolses unos cuantos euritos. La demo espera con nuestro héroe Jim Hawkins atrapado en Benbow. Aquí, con la única ayuda de una mancha rosa que se transforma en un ala-delta si pulsas Ä, deberás empujar cajas, destrozar cofres del tesoro, y accionar palancas a gogó.

Muy parecido a *Stuart Little 2*, pensarás. Pero no. Y es que *El Planeta del Tesoro* no es un simple plataformas salpicado de puzzles anclado en la mediocridad, sino que ofrece multitud de desafíos al tiempo que persigues a unos bandidos por las minas o te cuelgas de las jarcias de tu nave desafiando a la muerte y a los malvados enemigos.


Siempre a punto. «¡Estupendo!», exclamamos, «ni rastro de llaves en este juego». Claro, esta vez han puesto pilas

Mi limón, mi limonero. Lo que a simple vista parece un sencillo ejercicio de recolección de frutas se complica cuando los marinos empiezan a acribillarte con piezas podridas que consumen tu energía. ¡Disfruta cuanto puedas



CONTROLES

D-Pad	Movimiento direccional
⊗	Salto
⊗⊗	Salto doble
◎	Pistola de rayos
◎	Alfanje
R1	Enfoque en primera persona
R2 o L2	Mover cámara
START	Menú del juego

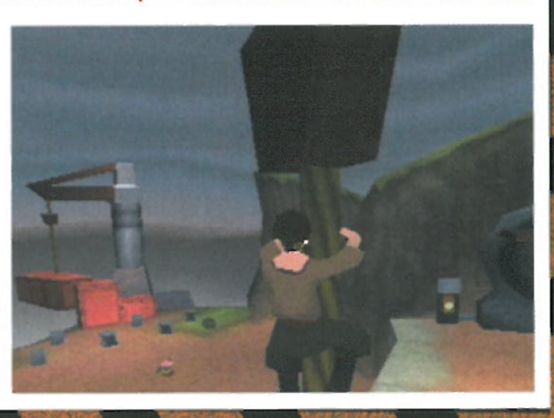
TRUQUILLOS

DEMUESTRA QUE TIENES MÁS DE UNA NEURONA, Y NO DEJES NADA AL AZAR

Los primeros niveles de El Planeta del Tesoro apuestan por los puzzles en lugar de las acrobacias, que se erigirán en protagonistas absolutas más adelante. Para resolver estos complicados enigmas del tipo «Dirígete desde a A a B sin pasar por C», tendrás que auparte a los postes que encuentres en cada nivel. Trepa cual simio peludo y, al más puro estilo cigüeñil, otea el horizonte en busca de reforzadores, estancias secretas y palancas escondidas que, de otro modo, no podrás ver.







EN PAREJA



Dos mejor que uno. Convence a un colega para echar una partida y sudaréis como pollos. En compañía es mucho más divertido

BAILANDO



Menudo personaje. A imagen y semejanza de Euromix, DSP ofrece una lista de personajes de armas tomar. ¡No veas qué peinados!

PUNTUACIÓN



Honoris Causa. Este año la competencia es dura, y tendrás que sacar muy buena nota para doctorarte en Party Edition

¡JUEGA! **«Hey, *brother*, sigue mi ritmo y mueve tus pies»**

Dancing Stage Party Edition

DATOS **GÉNERO**: PUZZLE **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: KONAMI **PUNTUACIÓN**: *PSMag72*, 9/10

PASO A LA IZQUIERDA...

***Dancing Stage Party Edition* es la tan esperada** secuela del maravilloso súperventas *Euromix*. *Party Edition*, el juego que triunfará en toda fiesta que se precie, es, como mínimo, el doble de bueno que su predecesor, gracias a un montón de modos nuevos y a una banda sonora que quita el hipo. De hecho, cada vez que lo insertamos en nuestra consola nos tiramos de los pelos por no haber invertido antes en acciones de Konami y forrarnos ahora con el subidón que pegarán después de vender este título como rosquillas.

Llevamos meses practicando, y además de movernos como auténticos *Leroys Johnsons* del siglo XXI, nos ha servido de excusa para ataviarnos con los ropajes más estridentes. Pero por si acaso jamás antes habías oído hablar del género, será mejor que nos expliquemos. *Dancing Stage*, tal y como su nombre indica, es un juego de baile. Lo único que debes hacer es pisar las flechas correspondientes en la alfombrilla del juego cuando aparezca en pantalla la señal correspondiente. (También puedes jugar con el mando, pero no es muy recomendable). Esta demo ofrece dos cortes del mejor R&B, *Let The Beat* y *Groove*: la segunda es la más complicada, sobre todo en el modo *maniac*. ¿A qué estás esperando? Empieza a practicar, porque cuanto más juegues con nuestra demo, más prisa te darás en correr a la tienda a hacerte con tu copia de *Dancing Stage Party Edition*. ●



CONTROLES

⊗	Selecciona menú
Cruceta/Alfombra	Pulsa ↓ ← → ↑ cuando te lo indiquen



Rubiales sin modales. Puedes jugar, si quieres, con este melenas modernillo que, en el fondo, no tiene mucha idea

No pierdas combo. La clave para pasar niveles consiste en enlazar combos que puntúen muy alto. Un combo, para quién no lo sepa, es el número de «Geniales» y «Perfectos» que eres capaz de combinar en una única secuencia



TRUQUILLOS

SE ACABÓ TU FAMA DE PATOSO EMPEDERNIDO. SI DOMINAS ESTAS POSTURAS, DOMINARÁS LA PISTA



POSICIÓN BÁSICA

Colócate en el centro de la alfombra, en el círculo. Esta es tu postura de partida. Te permitirá dominar las secuencias básicas ↑ → ↓



POSICIÓN ABIERTA

Pies abiertos sobre las flechas laterales: gozas de libertad absoluta para ejecutar cualquier combinación, tipo ↑ ↓ → ← ↑ → ,que se tercie



PASO BÁSICO

Con los pies colocados en forma de V (sobre ↓ y →), podrás dominar la importante secuencia → ↓ ← → ↓ ← ¡Ya eres un maestro!

DATOS **GÉNERO:** PLATAFORMAS **DISPONIBLE:** SÍ **DISTRIBUIDOR:** WANADOO **PUNTUACIÓN:** *PSMag73*, 7/10

Pink Panther: Pinkadelic Pursuit



PIENSA EN ROSA

Patina sobre los polis y revienta a unos dinosaurios con cara de tontos. Se confunde con las paredes y es más inteligente que la bofia. La Pantera Rosa es el felino más ingenioso de los dibujos animados, y por esa razón esbozamos una sonrisa de complicidad cuando conseguimos hacernos con una copia del juego para la redacción. La sonrisa se transformó en honda satisfacción cuando descubrimos, además, que el juego era excelente.

¿No nos crees? Pruébalo tú mismo. Aquí tienes dos de los subjuegos que salpican esta aventura plataformera (tienes una review completísima en la página 46). El primer subjuego es un tramo que debes superar en un tiempo límite a partir de incontables saltos. El segundo se parece al clásico *Donkey Kong*, pero con dinosaurios. Desafíos a mogollón, y risas aseguradas.

CONTROLES

D-Pad	Dirección
⊚	Salto
◎	Emplea ítem/abre puerta

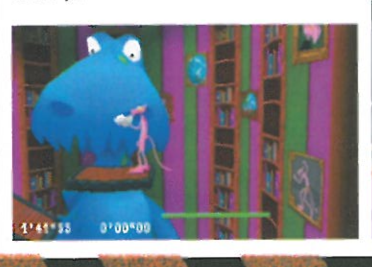
TRUQUILLOS

UN HUESO DURO DE ROER

El subjuego de patinaje sobre hielo está chupado, pero la secuencia de los dinosaurios es más complicada. Para completarla, debes recoger el hueso y llevarlo hasta la cornisa que hay medio camino. Una vez allí, recoge una bomba y corre hasta la plataforma más elevada. Lánzala, salta de vuelta al hueso, recógelo y vuelve corriendo hasta dónde estaba la bomba. El dinosaurio se comerá ambas cosas y...



Pantera en forma. Cuidadito con lo que haces en la guarida del dinosaurio





DATOS **GÉNERO:** PUZZLE **DISPONIBLE:** SÍ **DISTRIBUIDOR:** INFOGRAMES **PUNTUACIÓN:** *PSMag44*, 8/10

Marranos en guerra

NASÍO PA' GUARREAR

Este juego no dispone de licencia, y la jugabilidad raya en lo desagradablemente asqueroso, pero ni se te ocurra subestimar a este puzzle porcino de carcajeantes consecuencias. En nuestra sección de Clasificados de este mes tienes más detalles, pero lo cierto es que este juego de estrategia de Infogrames en plan cachondeo es mucho más entretenido y «serio» de lo que puede parecer a primera vista.

El objetivo consiste en liquidar a las fuerzas enemigas (simples cerdos), pero el abanico de posibilidades para lograrlo es casi infinito. No bastan las armas: tendrás que escurrirte el cerebelo si no quieres acabar en un asador, torradito y hecho pedacitos con un plato de porcelana

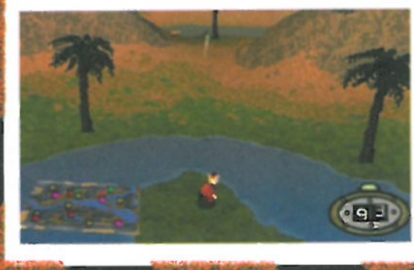
CONTROLES

Cruceta	Movimiento
⊗	Ataque
⊚	Salto
◎	Abrir menú
L1	Apuntar
R1	Ajustar trayectoria

TRUQUILLOS

PARA TIRAR COHETES

La clave para declararte vencedor en el modo individual es el lanzacohetes. Corre hacia la izquierda y encontrarás por donde cruzar el agua y llegar al otro lado sin peligro. Cuando estés allí, sube por la cresta que queda a tu izquierda. Verás una caja con la marca del lanzacohetes, justo enfrente de ti. La victoria ya es casi tuya...





Hombre cohete. Sin lugar a dudas, se trata de la mejor arma del juego: con un simple cerdo y el lanzacohetes puedes ganar el nivel sin despeinarte. Aunque se nos ocurren formas más divertidas, claro está...

DATOS **GÉNERO:** DEPORTES **DISPONIBLE:** SÍ **DISTRIBUIDOR:** ACCLAIM **PUNTUACIÓN:** *PSMag46*, 8/10



Dave Mirra Freestyle BMX

CONTROLES

↖	Acelerador
↓	Freno
←	Izquierda
→	Derecha
⊗	Salto
△	Patinazo
○	Modificador
□	Pirueta
L1+R2	Giro derecha
L1+L2	Giro izquierda

CONSIGUE MÁS TIEMPO

Nuestra demo de *Dave Mirra* presenta algunas peculiaridades que te irán de perlas para nuestro súper reto del mes. Aunque en teoría sólo dispones de dos minutos para superar el circuito Woodward Camp, hay una forma de conseguir unos segundos de oro: Si el crono llega a cero mientras ejecutas un derrape sonado, la demo no acabará hasta que la bici esté frenada del todo...

TRUQUILLOS

AGARRA UN BUEN PEDAL

Aunque suele aparecer a la sombra del todopoderoso Tony Hawk's de Activision y del impresionante Mat Hoffman de Acclaim, Dave Mirra BMX es uno de los mejores juegos de deportes extremos del momento. Incluso un nivel a priori poco exigente como el del circuito Woodward Camp que os ofrecemos aquí, te permite ejecutar algunas de las 36 acrobacias del juego. (Pulsa pausa para ver sus nombres).



A piñón fijo. Llega la hora de conseguir marcadores de escándalo con las acrobacias más arriesgadas

DATOS **GÉNERO:** PUZZLE **DISPONIBLE:** SÍ **DISTRIBUIDOR:** SONY **PUNTUACIÓN:** *PSMag48*, 8/10

Crash Bash

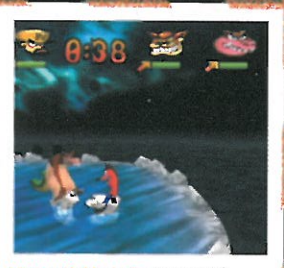
FANTÁSTI-*CRASH* DIVERSIÓN

«Disfruta del maravilloso marsupial y sus minijuegos con nuestra demo». Hacía tiempo que no os ofrecíamos unos minutos de gloria de uno de los puzzles más entretenidos de la PS1, y ahora podrás disfrutarlo con tus amigos. Pogo Painter y Polar Panic son dos subjuegos frenéticos extraídos de *Crash Bash*. Encontrarás las instrucciones (¿acaso las necesitas?) en pantalla.

TRUQUILLOS

LO BUENO, SI RÁPIDO, DOS VECES BUENO

Tanto en Polar Panic como en Pogo Painter deberás aporrear los botones con frenesí: te aconsejamos que acudas antes al gimnasio para poner en forma a tus deditos. La clave para ganar en Pogo Painter consiste en utilizar la flecha para pintar los bloques a saco antes de saltar sobre el signo de exclamación y embolsarte los puntos. En Polar Panic, el que recoja los reforzadores brillantes que caen del cielo ganará.



Marsupial helado. Yo que tú, Crash, me pondría un jersey de cuello alto



CONTROLES

D-pad	Dirección
○	Acción (Utilizar reforzador/ cargar ataque)

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales, y llévate un premio

Para reclamar tu premio debes enviarnos una foto o un vídeo en el que aparezca tu mejor tiempo: el juego se inicia con 1:30 minutos, y realiza una cuenta atrás, de modo que el mejor tiempo es el *mayor*).

EL RETO CLÁSICO

Este mes nuestro reto va a estremecer hasta la última de tus glándulas videojueguiles. Vas a tener que demostrar que la quinta entrega de Crash Bandicoot para PS1 no guarda secretos para ti, y menos aún en el subjuego Polar Panic. Lo único que debes hacer es derribar a todo bicho viviente que pulule en la superficie helada lo antes posible

• MERO CUBITO
Si sólo quedan diez segundos en tu marcador, eres tan bueno como un pingüino estrábico

• BARRA HELADA
25 segundos o más: la cosa va mejorando

• EL ICEBERG DEL TITANIC
Si te queda más de un minuto puedes considerarte una persona fría y calculadora. Pero sobre todo fría. El premio es tuyo

• EL PREMIO
Un mando Upxus para tu querida PSone



DATOS **GÉNERO**: RPG **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: EA **PUNTUACIÓN**: *PSMag29*, 8/10

Populous: El principio

TRUQUILLOS

MUEVE MONTAÑAS

Pasa por el tutorial o no tendrás ni idea de cómo dominar los controles para saber qué está pasando en pantalla. La demo se divide en varios sectores. Aunque el objetivo no es otro que el de destruir a la tribu rival, primero tendrás que crear la tuya. Ponlos a trabajar en la cosecha, haz acopio de madera y reza a la estatua para que tu hechicero consiga nuevos hechizos



Puro genio. **Hasta que llegue Black & White, Populous es el mejor simulador de dios del mercado**

CONTROLES

Menú en pantalla	
Cruceta	Mueve el cursor por la pantalla
⊗	Acción
◎	Cancelar
⊛	Selecciona hechicero
⊚	Invoca hechizo
L1/R1	Gira izquierda/derecha
L2	Abre el menú del pueblo
R2	Abre el menú de hechizos
L2+R2 + Cruceta	Arrastra por el mapa
SELECT	Vista del mundo
START	Pausa/menú

QUÉ TABLERO MÁS RICO



Cuando el desarrollo de *Black & White* todavía estaba en pañales, el legendario desarrollador de juegos británico Peter Molyneux ya había supervisado la producción de algunos juegos de primera para la PS1. ¿Cuáles?, te preguntarás: pues *Magic Carpet, Syndicate Wars* y *Theme Park*. Pero a pesar de la calidad de todos estos títulos, *Populous (PSMag29*, 8/10), el primer simulador de dioses, es tal vez su obra más conocida. ●

DATOS **GÉNERO**: PUZZLE **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: SONY **PUNTUACIÓN**: *PSMag26*, 7/10

CONTROLES

D-pad	Movimiento/tirar dado
L1 or R1	Cambia enfoque

Devil Dice

LOS NÚMEROS MÁGICOS

***Devil Dice*, título que pasó** sin formar excesivo revuelo hace ya cuatro años, es un puzzle al que vale la pena dar una oportunidad. El objetivo consiste en hacer desaparecer a todos los dados, y para ello debes emparejar las caras con el mismo número. Por ejemplo, dos bloques con el dos se disuelve, tres con el tres también, y cuatro con el cuatro... El dado con el uno sólo puede destruirse si cae contra otros bloques que se estén disolviendo. ●

TRUQUILLOS

MENOS ES MÁS

En la demo de *Devil Dice* hay cuatro modos. Para hacerte una idea de lo que va el juego, empieza con «puzzle». En el juego principal, la velocidad es esencial. Por lo tanto, aunque obtienes más puntos por apilar torres de cincos y seis, es mejor que te ciñas a bloques más pequeños de números más pequeños (dos o tres), para lanzar sobre ellos el dado extra cuando estén desapareciendo y lograr combos mayores.

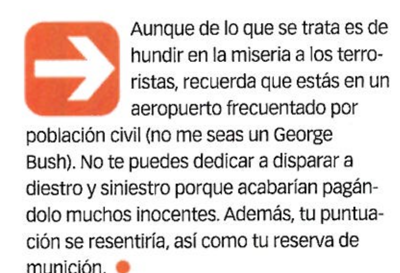


El destino en tus dados. **Devil Dice es un puzzle adictivo como pocos. Deberías adorarlo**

DATOS **GÉNERO**: *SHOOT 'EM UP* **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: ACCLAIM **PUNTUACIÓN**: N/D

Die Hard Trilogy

PROTEGE A LOS INOCENTES



Aunque de lo que se trata es de hundir en la miseria a los terroristas, recuerda que estás en un aeropuerto frecuentado por población civil (no me seas un George Bush). No te puedes dedicar a disparar a diestro y siniestro porque acabarían pagándolo muchos inocentes. Además, tu puntuación se resentiría, así como tu reserva de munición. ●

TRUQUILLOS

AFINA LA PUNTERÍA

Mucho antes de que Bruce Willis se dedicara a abrir hamburgueserías con sus colegas de Hollywood protagonizaba películas de acción bastante buenas las cuales, a su vez, acababan siendo versionadas en juegos de excelente factura. La Jungla de Cristal se compone de tres juegos diferentes, pero nuestra demo sólo ofrece un pequeño tramo al más puro estilo Time Crisis que transcurre en el aeropuerto de Dulle. Si en algún rincón de tu casa descansa el ratón para PlayStation, desempólvalo, porque nuestra demo es compatible.



Putins abstenerse. **Si te dedicas a disparar como un poseso lo pagarás caro. ¿Ya no recuerdas que eres un poli?**



CONTROLES

Cruceta	Mueve mira
⊗	Dispara
L1 o R1	Recarga

DATOS **GÉNERO**: PUZZLE **DISPONIBLE**: SÍ **PROGRAMADOR**: GERHARD RITTENHOFFER Y MANFRED

Rocks 'N' Gems



***Rocks 'N' Gems*, una especie de** *Boulderdash* pero con otro nombre, es un puzzle de 64 frenéticos niveles. La gracia consiste en recoger las gemas antes que se agote el tiempo: lo malo es que a veces se producen derrumbamientos de rocas... Mucha estrategia y reflejos de felino: eso es lo que necesitas.



CONTROLES

Cruceta	Movimiento

TRUQUILLOS



QUE NO TIEMBLE EL SUELO

Procura no incordiar a la tierra cuando recojas las gemas; de este modo, las rocas no impedirán tu avance ni caerán tan lejos. Además, recuerda que cuanto más la incordies, más fácil es que una de las gemas más preciadas caiga detrás de una roca y sea inalcanzable.

DATOS **GÉNERO**: PUZZLE **DISPONIBLE**: SÍ **PROGRAMADOR**: ALEX HERBERT

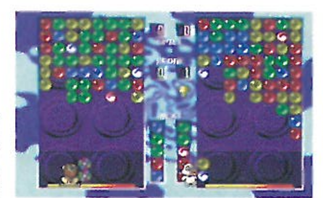
TRUQUILLOS



REACCIÓN EN CADENA

Para llenar la pantalla del rival debes formar grandes cadenas para que, cuando destruyas un color, se produzca una reacción que destruya más burbujas. No te olvides de los círculos transparentes: harán desaparecer a todas las burbujas que coincidan en color con la primera que contacte.

Super Bub





Nos encanta *Super Bug*. De hecho, es el puzzle favorito de nuestra directora (por encima de *Mr Driller*). Limpia la batalla de burbujas con burbujas del mismo color. Y no te olvides de la opción para dos jugadores: es incunable.

CONTROLES

Cruceta	Movimiento
⊗	Lanza círculo
▢	Gira a la izquierda
◯	Gira a la derecha

DATOS **GÉNERO**: DEPORTES **DISPONIBLE**: SÍ **PROGRAMADOR**: MARK THEYER

Surf



Puede que en tu pueblo esté nevando, pero en Australia están en pleno verano, y la gente se lanza a la playa con sus motos de agua. ¿Envidia? Pues inserta nuestro disco de demos de este mes y disfruta de está versión jugable del *Mat Hoffman* de las motos acuáticas. Que está la *mar* de bien

CONTROLES

↖	Morro arriba
↓	Morro abajo
→	Vira derecha
↖	Vira izquierda
R1	Gas
⊗	El piloto se echa hacia atrás
△	El piloto se echa hacia adelante
◯	El piloto se ladea a la derecha
▢	El piloto se ladea a la izquierda
L1+R1	Cambio de enfoque

TRUQUILLOS



SALTA Y SALPICA

Para sumar puntos en Surf debes ejecutar grandes acrobacias, y sólo las conseguirás si te lanzas desde la cresta de las olas más altas. No es tan fácil como parece, a menos que perfecciones el movimiento más famoso: el salto PSMag (para ello, pulsa ↓ y △ a la vez)

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales, y llévate un premio

EL DESAFÍO
Si quieres hacerte con uno de nuestros maravillosos premios, tendrás que superar el reto de este mes. Supera el primer nivel (dificultad normal) de *Rocks 'N' Gems* y recoge tantas joyas como puedas. Envía tu marcador a la dirección de siempre.

- **BUSCADOR FRUSTRADO**
Menos de 20 gemas. La minería no es lo tuyo. Mejor pon un kiosko

- **SEMIPRECIOSO**
¿Has llegado a 35? Igual puedes abrir una tienda de bisutería

- **EL TIEMPO ES ORO**
Si completas todo el nivel en el tiempo límite, serás nombrado minero del siglo

- **LA PRUEBA**
Introduce una cinta en tu VCR y graba tu partida (no queremos que algún tramposo se decida por el nivel Fácil) con el mejor tiempo...

- **EL PREMIO**
Un mando Upxus para tu querida PSone



El súper Reto

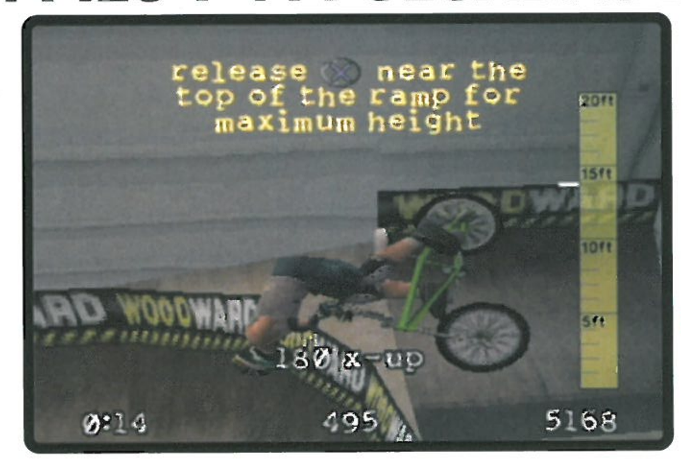
DESTROZA EL RÉCORD DEL PRIMO DEL REDACTOR JEFE

«En mi vida me he visto en tal aprieto...» Cuanta razón tenía el gran Quevedo. Y es que el primo de nuestro redactor jefe no hace más que batir récord tras récord y retarnos a que lo superemos. Nosotros lo hemos intentado y no hay manera. ¿Y si lo pruebas tú? Por favor, inténtalo: no queremos que empiece a sumar puntos para el Libromón...

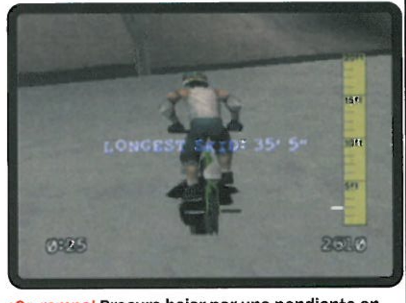
DAVE MIRRA'S FREESTYLE BMX

SUPERA LOS 341 PIES Y 11 PULGADAS DE DAVID

«Estoy tan harto de acumular marcadores de infarto en todos los juegos, que este mes he pensado que sería mejor establecer el récord del derrape más largo de la historia de *Dave Mirra's Freestyle BMX*. Si alguien es capaz de superarlo, palabrita de adicto a la PSOne que me rapo el pelo al cero y me tiño las orejas de naranja butano. ¿Os vais a perder semejante estampa?»



Por corbata. No creas que eso de derrapar es coser y cantar. Pero si consigues establecer una marca de órdago, envíala y consigue que al repelentísimo primo del redactor jefe se le pongan los pelos de punta



¡Ca-rampa! Procura bajar por una pendiente en diagonal para llegar más lejos, y luego ladea la bici a izquierda y derecha para que el derrape se alargue. Si la técnica te falla, recarga fuerzas y vuelve a intentarlo

LOS TRUCOS DE MI PRIMO

Está claro que para conseguir el derrape más largo no basta con zamparse una fabada asturiana y un plato hondo de frijoles. En primer lugar deberás lograr una buena punta de velocidad previa ejecución de acrobacias. Pero si después, mientras ruedas sobre terreno plano, se te ocurre frenar, no habrá servido de nada. Lo que debes hacer es buscar una zona en la que haya una pendiente larga y pronunciada, y frenar justo en la cima. El impulso que logres ejecutando piruetas te bastará para la bajada.

CONTROLES

Cruceta ←/→	Giros
Cruceta ↑	Acelerar
Cruceta ↓	Frenar
L1/R1	Giro
L2/R2	Giro
△	Grindeo
○	Acrobacia
□	Modificador
⊗	Salto
START	Menú de pausa

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales, y llévate un premio

Este mes el premio no es del todo material. Es decir, como esta prueba forma parte del *Libromón*, lo que vas a conseguir en esta ocasión serán puntos que, al final del campeonato (en diciembre), se sumarán. Quién más puntos consiga a final del año, se lleva unos premios que quitan el hipo, entre los cuales se incluye alguna que otra PlayStation2...

Sé el primero y conseguirás 10 puntos. Termina segundo y te daremos seis. cuatro puntos serán para el tercero, dos para el cuarto y 1 puntito para el quinto clasificado.





EL LIBRO *PSMAG* DE LOS RÉCORDS

Cada mes son más las cartas con vídeos y fotos que llegan a nuestra redacción; y cada mes son más los (y *las*, ¡ojito!) participantes en pugna por un premio. Es por esto y por las reiteradas preguntas con las que *aturulláis* al señor Lourido sobre si este libro evolucionaría a Libromón, o sobre cuando os regalaríamos una PS2, que hemos decidido dar un giro a esta sección... emoción, intriga, dolor de barriga...
Reunidos por un lado, el primo del redactor jefe y el resto de la redacción por el otro, se ha acordado que a partir del próximo número dé comienzo un torneo muy especial, al que bautizaremos como *Libromón*; por el cual podréis obtener premios muy suculentos... y que muchos hace tiempo que nos venís pidiendo. El *Libromón* recogerá mes a mes, durante un año, las puntuaciones obtenidas por **los cinco primeros clasificados del Súper Reto** del mes. Los puntos se repartirán de la siguiente manera:

Primer clasificado	10 puntos
Segundo clasificado	6 puntos
Tercer clasificado	4 puntos
Cuarto clasificado	2 puntos
Quinto clasificado	1 punto

En cada número de *PSMag* encontrarás la clasificación del mes correspondiente y también la general, en la que se irán acumulando los resultados. A finales de 2003 terminará esta primera edición del *Libromón* y los tres primeros clasificados se llevarán un lote de premios que contiene... *¡tachááán!*

LOS LOTES

PRIMER PREMIO: Una PS2 y unos altavoces XPS 210 de Thrustmaster, compuesto por un subwoofer de 30 vatios de potencia y dos altavoces periféricos de 10 vatios.

SEGUNDO PREMIO: Una PS2 y un FLIGHT STICK TOP GUN FOX 2 PRO de Thrustmaster, compatible con PlayStation, PSone y PS2 y valorado con una puntuación de 9/10 en *PSMag* 68.

TERCER PREMIO: Una PSone con pantalla oficial LCD





COMIENZA *EL LIBROMÓN*



Lo anunciamos el mes pasado. A partir de enero, empezamos un campeonato que durará 12 meses y que culminará con la entrega de suculentos premios a los tres mejores concursantes del *Súper Reto* que os ofrecemos cada mes. Pero no adelantemos acontecimientos. Vamos a ver qué tal han ido los retos *normales* de este mes.

En el primer caso, el reto de *FireBugs*, Christian Agulló nos ha deleitado y asombrado con su demoledor récord. Pero no les ha sacado mucha ventaja sus competidores, ya que tanto Cecilia, como Sergio y Mauricio le pisan los talones a muy poca distancia. Como no podía ser de otra manera, nuestro fiel seguidor Miguel Ángel Izquierdo vuelve a ser uno de los ganadores de este mes, puesto que ha conseguido el mejor tiempo en el reto de *Spider-Man*. Sergio Mela es el único que ha conseguido acercarse un poco a nuestro campeón, pero no ha podido arrebatarle su merecido premio.

Pasamos al reto de *Blitter Boy* y...¡Sorpresa! Otra vez Miguel Ángel se alza en lo más alto del podio. Vamos chicos, seguro que el señor Izquierdo tiene algún punto débil... Algún día saldrá un campeón a tu altura, Miguel. Y llegamos al *Súper Reto* de este mes, que consistía en conseguir el mejor tiempo en el trazado de Francia de *Colin McRae 2*. Nuestro campeón absoluto este mes ha sido Rafael Vico, que se lleva el premio correspondiente y los 10 puntos del primer puesto, que se irán acumulando a los que pueda ganar más adelante. No dejéis de participar en el *Super Reto*, puesto que los premios gordos llegarán a finales de año y nunca se sabe quién puede ser el campeón. ●

FIREBUGS

EL MÁS RÁPIDO

CHRISTIAN AGULLÓ
Villena (Alicante)
Tiempo: 0:00:30 seg.

2. 0:01:40 seg.	**Cecilia Navarro**	Elda (Alicante)
2. 0:01:40 seg.	**Sergio Bañó**	Lugo
3. 0:01:86 seg.	**Mauricio Alexander Luna**	Corralejo (Fuert.)
4. 0:02:33 seg.	**Sonia Patricia**	Arteixo (La Coruña)
5. 0:04:16 seg.	**Miguel Ángel Postigo**	Huelva

SPIDER-MAN 2

EL MÁS RÁPIDO

MIGUEL ÁNGEL IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
Mejor tiempo: 7 min. 12 seg.

2. 7 min. 51 seg.	**Sergio Mela**	Madrid
3. 8 min. 33 seg.	**Jorge Ribas**	Barcelona
4. 8 min. 41 seg.	**Daniel M. Gutiérrez**	Madrid
5. 10 min. 7 seg.	**Montse Aguilar**	Bilbao

BLITTER BOY

EL MEJOR TIEMPO

MIGUEL ÁNGEL IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
Tiempo: 9 min. 43 seg.

2. 7 min. 03 seg.	**Daniel Mateo Gutiérrez**	Madrid
3. 6 min. 21 seg.	**Montse Aguilar**	Bilbao
4. 6 min. 10 seg.	**José Emilio Espuña**	Tarragona
5. 5 min. 49 seg.	**Jorge Capdevila**	Barcelona

COLIN MCRAE 2

EL MÁS RÁPIDO

RAFAEL VICO
Santa Margarida de Montbui (Barcelona)
Mejor tiempo: 2 min. 26,05 seg.

2. 2 min. 28,48 seg.	**Sergio Bañó**	Lugo
3. 2 min. 29,85 seg.	**Miguel Adrover**	Manacor (Baleares)
4. 2 min. 31,54 seg.	**Christian Agulló**	Villena (Alicante)
5. 2 min. 33,25 seg.	**Abel Martinez**	Algemesí (Valencia)

LIBROMÓN

CLASIFICACIÓN MENSUAL

ENERO 2003

1º Rafael Vico **10 PTS.**
Santa Margarida de Montbui (Barcelona)
2º Sergio Bañó **6 PTS.**
Lugo
3º Miguel Adrover **4 PTS.**
Manacor (Islas Baleares)
4º Christian Agulló **2 PTS.**
Villena (Alicante)

CLASIFICACIÓN GENERAL

1º Rafael Vico **10 PTS.**
Santa Margarida de Montbui (Barcelona)
2º Sergio Bañó **6 PTS.**
Lugo
3º Miguel Adrover **4 PTS.**
Manacor (Islas Baleares)
4º Christian Agulló **2 PTS.**
Villena (Alicante)
5º Abel Martinez **1 PTS.**
Algemesí (Valencia)



CUPÓN

IMPORTANTE: INDICA EN UN PAPEL TUS RÉCORDS Y MÁNDALO CON LA CINTA O LAS FOTOS

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en *El LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*. He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

- ☐ World Rally Championship Arcade
- ☐ Crash Bash
- ☐ Rocks 'n' Gems
- ☐ Dave Mirra Pro BMX

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

....

DIRECCIÓN ....

....

....

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS, PlayStation Magazine*, Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona
Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.

ADJUNTO ☐ **VÍDEO** ☐ **FOTO COMO PRUEBA**

PS Mag ANTERIORES

55



CD 55: Looney Tunes: Perro & Lobo, Metal Gear Solid, WWF Smackdown, Twisted Metal, Soul Reaver: Legacy of Kain, Pipemania 3D (demos jugables). Además, vídeos de Black & White, Alone in the Dark IV, Mort the Chicken, Final Fantasy IX

56



CD 56: demos jugables de Alone in the Dark IV: The new nightmare, Abe's Exoddus, Medievil 2, Music 2000, Destruction Derby, Astérix: Juegos disparatados y TOCA 2. Además, vídeos de ISS Pro Evolution 2, Mort the Chicken y The Simpsons Wrestling

57



CD 57: demos jugables de ISS Pro Evolution 2, Mat Hoffman's Pro BMX, Toy Story Racer, Speed Freaks, World Championship Snooker, Lego Island 2 y F1 '99

58



CD 58: demos jugables de Formula One 2001, Syphon Filter, Dave Mirra's Freestyle BMX: Maximum Remix, Ape Escape, Tomb Raider, Driver, A sangre fría, Ace Combat 3

59



CD 59: Con demos jugables de The Italian Job, Looney Tunes: Perro & Lobo, Worms Armageddon, Tintín: destino aventura, Everybody's Golf 2, Colin McRae 2.0, Crash Bandicoot 3: Warped

60



CD 60: Con demos jugables de World's Scariest Police Chases, Mat Hoffman's Pro BMX, Who Wants To Be A Millionaire? Junior, Gran Turismo 2, Spyro: El año del dragón, Quake II y Crash Bash

61



CD 61: Con demos jugables de Spider-Man 2: Enter Electro, X-Men: Mutant Academy 2, Disney's Atlantis: el imperio perdido, Wipeout 3, Cool Boarders 2, Tekken 3, Aladdín: la venganza de Nasira y FIFA 2000

62



CD 62: Con demos jugables de Syphon Filter 2, Tony Hawk's Pro Skateboarding, Tomb Raider 3, Colony Wars: Red Sun, Lucky Luke: Western Fever, Hogs-Black Diamond Fever, Actua Golf 2, y Point Blank 2. Además, vídeos de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos y Men in Black: The Series Crashdown

63



CD 63: Con demos jugables de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos, Destruction Derby Raw, Rayman 2, Cool Boarders 4, Rollcage, Vib Ribbon, Creatures y Super Bub

64



CD 64: Con demos jugables de Metal Gear Solid, C-12: Resistencia Final, Time Crisis: Proyecto Titán, Sky Sports Football Quiz, Broken Sword 2: The smoking mirror, Robot Ron, Yaroze, Pong, 40 Winks y Rocks 'N' Gems

65



CD 65: Con demos jugables de Rayman Rush, Rollcage Stage II, Metal Gear Solid: Special Missions, Alone in the Dark IV: The new nightmare, Star Trek: Invasion!, Teleñecos: RaceMania, Alfred Chicken, Mr Driller, Total Soccer y Sphere

66



CD 66: Con demos jugables de Peter Pan: Aventuras en el País de Nunca Jamás, La Pantera Rosa, Driver, The Italian Job, World's Scariest Police Chases, Micro Machines V+, Rayman Rush, Shroud, A dog's tale y Sam The Boulder Man

67



CD 67: Con demos jugables de Formula One 2001, Spider-Man, Marranos en guerra, Opera of Destruction, Jonah Lomu Rugby, Mat Hoffman's Pro BMX, Adventure Game, Syphon Filter 2 y Dawn. Además, vídeos de Delta Force: Urban Warfare y Stuart Little 2

68



CD 68: Con demos jugables de Sky Sports Quiz Season'02, The Hooks, Ace Combat 3, Tenchu 2, Kula World, WWF SmackDown!, Tekken 3, Jedi Power Battles, Dead or Alive, Bloody Roar 2, Gravitation, Rocks 'N' Gems, Total Soccer y Robot Ron

69



CD 69: Con demos jugables de Formula One Arcade, Stuart Little 2, The amazing virtual sea-monkeys, TOCA WTC, Gran Turismo 2, C-12: Resistencia Final, El libro de la selva, Pipe Mania 3D. Juegos yaroze completos: Clone, Pushy II y Between the Eyes. Además, vídeos de Firebugs y Stuart Little 2. ¡Y descar en tu tarjeta de memoria los mejores trucos!

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 5,95 € cada uno
(+ 2,70 €. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: . . . .

. . . .

Calle: . . . .

Población: . . . .

Provincia: . . . . C.P. . . . .

Teléfono . . . .

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐
30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐
44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ 49 ☐ 50 ☐ 51 ☐ 53 ☐ 54 ☐ 55 ☐ 56 ☐ 57 ☐ 58 ☐
59 ☐ 60 ☐ 61 ☐ 62 ☐ 63 ☐ 64 ☐ 65 ☐ 66 ☐ 67 ☐ 68 ☐ 69 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: . . . .

Firma:

GANADORES *RAINBOW SIX LONE WOLF*

(Publicado PSMag 67)

Ganadores un juego *Rainbow Six Lone Wolf*

1.- Francesc Sanchís Fuster Daimus (Valencia)

2.- Gerardo Macías García
Las Palmas de Gran Canaria

3.- Jesús Díaz Hernández
Remudas – Telde
(Las Palmas de Gran Canaria)

4.- Javier Mirandona Martos
Algorta (Vizcaya)

5.- María Sánchez
Sabadell (Barcelona)

6.- Daniel Serrano Acebal
Ávila

7.- Carla Salvador Tato
Salamanca

8.- Adolfo Gº Uceda Díaz-Albo
La Solana (Ciudad Real)

9.- Juan Bayona Corrons
Manresa (Barcelona)

10.- Carlos Molina Huetos
Madrid

11.- Sandra Díaz
Madrid

12.- José Francisco Pérez Farreras
Llanes
Asturias

13.- José Rionda Berrocal
Oviedo

14.- Patricia Díaz López
Málaga

15.- Inma García Guiral
Cádiz

GANADORES CONCURSO *MINORITY REPORT*

(Publicado en PSMag 70)

Ganadores gorra y camiseta de la película *Minority Report*

1.- Michelle Miranda Pérez
Ripollet (Barcelona)

2.- Iratxe Azkorra
Sopelana (Vizcaya)

3.- José Juan Sanz Navarro
Murcia

4.- Luis Ignacio Pascual Hernández
Salamanca

5.- Pedro lemos Cordeiro
Cangas Do Morrazo
Pontevedra

6.- Juan Diego Gómez Martínez
Vila-Seca (Tarragona)

7.- José Francisco Pérez Farreras
Llanes (Asturias)

8.- Ayose Rubio Vera
Zarate (Las Palmas de Gran Canaria)

9.- Juan Antonio García Vara
Las Palmas de Gran Canaria

10.- Albert Camps Buxó
Barcelona

11.- José Antonio Piqueras Román
Adra (Almería)

12.- Roger Mateo iPoquet
Esparraguera (Barcelona)

13.- Jesús Moreno Mena
Teba (Málaga)

14.- Jordi Jovés Fusté
Sort (Lérida)

15.- Rodrigo Iglesias Posse
La Coruña

16.- Néstor Ibarrondo
Gernika (Vizcaya)

17.- Marta Padilla Villaverde
Fuenlabrada (Madrid)

18.- Antonio Muñiz García
Llamere (Asturias)

19.- Albert Roca Edo
Reus (Tarragona)

20.- Dimas Megías Carazo
Granada

21.- Alfred Sala Grego
Barcelona

22.- Denis Andrés de Sousa
Eibar (Guipúzcoa)

23.- Rafael Campo Ribas
Burgos

24.- Miguel Ángel Izquierdo Duque
Andújar (Jaén)

25.- Antonio Villar Preto
Sagunto (Valencia)

GANADORES CONCURSO *STUNTMAN*

(Publicado en PSMag 70)

Ganadores un juego *Stutman* + un porta CD's + una radio

1.- Juan Antonio Pascual Cantón
Viator (Almería)

2.- César Peiré Blasco
Zaragoza

3.- Manolo Martínez Fernández
La Cañada (Almería)

4.- José Luis Gavira Vara
Mairena del Alcor (Sevilla)

5.- Miguel Ángel Olivares Fernández
Almuñécar (Granada)

6.- Rafael Rabadán Caravaca
Montoro (Córdoba)

7.- Didac Rico Cussó
Lérida

8.- Gerard González
El Vendrell (Tarragona)

9.- Juan Carlos Peña Hernández
Madrid

10.- Zaira Agullo Úbeda
Villena (Alicante)

11.- Óscar Manuel Salpico Rato
San Vicente de Alcántara (Badajoz)

12.- José Manuel Carrero peña
Bilbao (Vizcaya)

13.- Juan Antonio Palacios Galván
Ávila

14.- Alejandro López
Sabadell (Barcelona)

15.- Echedey Díaz Márquez
Las Palmas de Gran Canaria



LAS MEJORES GUÍAS DE ESTRATEGIA PARA TERMINAR LOS MEJORES JUEGOS



PlayStation 2®™

6,50 €

GUÍA OFICIAL DE PRIMA

Estrategias y trucos para Turok Evolution

TUROK EVOLUTION

Acclaim

XBox™ • Nintendo GameCube™ • PlayStation 2®™

6,50 €



PlayStation 2®™

6,50 €



Nintendo GameCube™

7,50 €

Remite tu pedido indicando claramente tu nombre y dirección a:



MC EDICIONES S.A. Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Telf.: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59
email: suscripciones@mcediciones.es
FORMA DE PAGO: Contra reembolso
(Precio de cada ejemplar + 2,70 € de gastos de envio)



Expertos en informática

Nuevas tiendas

ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
BARCELONA
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11.
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
CORUÑA
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara.
Santiago de Compostela C.C. Area Central.
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
VIZCAYA
Kareaga C.C. Max Center, local A-21
ZARAGOZA
Zaragoza C.C. Augusta. Avda. de Navarra, 180

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
- C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186

Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BALEARES
Palma de Mallorca
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663

Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880

Badalona
- C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876

Barberà del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa
- C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
- C.C. Carrefour ✆938 730 838

Mataró
- C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPÚZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
- C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
- Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948

Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
- C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
- C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882

Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
- C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
- C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

Superventas

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	59,95
COLIN MCRAE 3	59,95
ONIMUSHA 2	64,95
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	64,95
PRO EVOLUTION SOCCER 2	59,95
HITMAN 2	59,95
TEKKEN 4	69,95
TIME SPLITTERS 2	59,95
MEMORY CARD SONY 8 Mb.	39,95
CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
DVD REMOTE CONROL SONY	27,95
VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95

Novedades del mes



- 007: NIGHTFIRE — 64,95
- BMX XXX — 59,95
- DRAGON BALL Z BUDOKAI — 59,95
- DYNASTY WARRIORS TACTICS — 59,95
- EL IMPERIO DEL FUEGO — 59,95
- EL S. DE LOS ANILLOS: LA COM. DEL ANILLO — 59,95



- EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES — 64,95
- FIFA FUTBOL 2003 — 64,95
- GHOST RECON — 59,95



- GRAND THEFT AUTO: VICE CITY — 64,95



- HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA — 64,95
- HAVEN: CALL OF THE KING — 59,95



- MANAGER DE LIGA 2003 — 64,95
- MARVEL vs CAPCOM 2 — 64,95
- NBA LIVE 2003 — 64,95



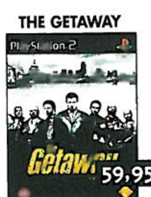
- RACING AUTOMODELLISTA — 64,95

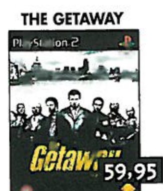


- RATCHET & CLANK — 59,95
- RED FACTION II — 64,95



- STAR WARS BOUNTY HUNTER — 62,95





- THE GETAWAY — 59,95
- TONY HAWK'S PRO SKATER 4 — 64,95



- TY EL TIGRE DE TAZMANIA — 64,95



- VIRTUA TENNIS 2 — 59,95



- W. R. CHAMPIONSHIP II EXTREME — 59,95



CONSOLA PS One **89,95**

F1 RACING CHAMPIONSHIP ~~9,95~~ **7,95**

TAR. DE MEMORIA Centro MAIL 4 MB. ~~19,95~~ **14,95**

¡ELIGE TU PACK!

PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS **109,95**

PS One + HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL **119,95**

Novedades del mes





- CT SPECIAL FORCES — 19,95



- DIGIMON WORLD 2003 — 29,95



- DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22 — 29,95



- EL PLANETA DEL TESORO — 29,95
- FIFA 2003 — 39,95
- HARRY POTTER LA CÁMARA SECRETA — 39,95



- MEDAL OF HONOR + MOH UNDERGROUND — 24,95



- NBA LIVE 2003 — 39,95





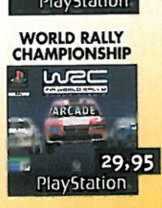
- PRO EVOLUTION SOCCER 2 — 29,95



- TOMB RAIDER 4 & 5 DOUBLE PACK — 24,95



- TONY HAW'S PRO SKATER 4 — 39,95



- WORLD RALLY CHAMPIONSHIP — 29,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de enero.

pedidos por internet www.centromail.es

¡Ahórrate 5€ en la compra de cualquier juego al adquirir tu PS2!

CENTRO MAIL



PS2 + CONTROLLER + DEMO RATCHET & CLANK — 249,95



PS2 + CONTROLLER + THE GETAWAY + DEMO RATCHET & CLANK — 289,95



PS2 + CONTROLLER + WORLD RALLY CHAMP. II + DEMO RATCHET & CLANK — 289,95



PS2 + CONTROLLER + KINGDOM HEARTS + DEMO RATCHET & CLANK — 309,95



Llévate una demo de RATCHET & CLANK con cualquiera de estos PACKS

EXCLUSIVA Centro MAIL



PS2 + CONTROLLER + ALTAVOCES SOUND STATION 2 + DEMO RATCHET & CLANK — 299,95





PS2 + CONTROLLER + EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES + DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS + DEMO RATCHET & CLANK — 309,95

superofertas del mes

METAL GEAR SOLID 2 — ~~64,95~~ 54,95

CRASH BANDICOOT: LA VENG. DE CORTEX — 29,95





DEVIL MAY CRY — 29,95

EL REGRESO DE LA MOMIA — 29,95



GRAN TURISMO 3 — 29,95



HALF-LIFE — 29,95



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER — 29,95

JAK AND DAXTER — 29,95



LOTUS CHALLENGE — 29,95

MAX PAYNE — 29,95



MOTO GP — 29,95



ONIMUSHA: WARLORDS — 29,95



RAYMAN REVOLUTION — 29,95



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X — 29,95



RUMBLE RACING — 19,95



SPY HUNTER — 34,95



STATE OF EMERGENCY — 29,95



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP — 29,95





promociones del mes

EXCLUSIVA Centro MAIL



59,95

Compra KINGDOM HEARTHS y llévate una GUÍA del JUEGO de REGALO

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de enero.

pedidos por internet **www.centromail.es**



especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES

PlayStation®2

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

✆ 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)

TODOS LOS VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameShop

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:

✉ ENVIO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO · $ COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

ALBACETE
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
☎ 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

ALBACETE
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN (ALBACETE)
☎ 967 17 61 62

ALBACETE
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA (ALBACETE)
☎ 967 34 04 20

BALEARES
c/Cayetano Soler, 3 - 07800 IBIZA (BALEARES)
☎ 971 30 33 82 EMAIL: ibiza@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES (BARCELONA)
☎ 93 894 20 01

BARCELONA
c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES (BARCELONA) ☎ 93 892 33 22

BARCELONA
Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1B - 08800 BARCELONA
VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
☎ 956 22 04 00

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS (CANTABRIA)
☎ 942 26 15 94/ 942 26 98 70 EMAIL: santander@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
☎ 958 80 41 28

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
☎ 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

MADRID
c/La del Manojo de Rosas, 95 - 28021
CIUDAD DE LOS ÁNGELES (MADRID) ☎ 91 723 74 28

MÁLAGA
c/Trapiche, Local 5 - 29600 MARBELLA (MÁLAGA)
☎ 95 282 25 01 EMAIL: marbella@gameshop.es

SANTA CRUZ DE TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS (TARRAGONA)
☎ 977 33 83 42

TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600
TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO) ☎ 925 81 66 94

VALENCIA
c/Bernat Fenollar, 11 (Zona Univ. Politécnica) 46021
VALENCIA ☎ 96 369 04 16 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 – 48014 DEUSTO (BILBAO)
☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

VIZCAYA
Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO (VIZCAYA)
☎ 94 418 01 08

PLAYSTATION2 BÁSICA 249€ · PACK EL SEÑOR DE LOS ANILLOS JUEGO Y DVD 309€ · PACK SPIDERMAN DVD + MANDO DVD 289€ · PACK THE GETAWAY 289€ · PACK KINGDOM HEARTS + SPIDERMAN DVD 313€ · PACK WRC II EXTREME 289€



DUAL SHOCK 2 (3 COLORES) 30€ · MEMORY 8Mb PS2 39€ · STAD VERT/ HORIZ 10€ · MEMORY 8Mb 2x1 59€ · MANDO DVD SONY 30€ · MANDO DVD UPXUS 10€ · ADAPTADOR RFU UPXUS 13€ · MANDO INALAMBRICO 59€

TOP DRIVE FORCE 99€ · VOLANTE SPEEDSTER 2 75€ · SCORPION 100Hz 49€ · PISTOLA G-CON2 33€ · MEMORY 16Mb UPXUS 59€ · SISTEMA DOLBY 5.1 239€ · SOUNDSTATION2 79€ · KIT ACCESORIOS PS2 54€ (MANDO + MANDO DVD + BOLSA + STAND)

007 NIGHTFIRE 65€ · ALPINE RACER 3 59€ · AUTOMODELLISTA 65€ · BMX XXX 59€ · COLIN McRAE RALLY 3 59€ · CONTRA 59€ (HAZ TU RESERVA) · DRAGON BALL Z BUDOKAI 59€





DEVIL MAY CRY 29€ · DYNASTY TACTICS 59€ · FORMULA ONE 2002 59€ · FIFA 2003 65€ · THE GETAWAY + IMPERMEABLE 59€ · GHOST RECON 59€ · GTA VICE CITY 64€







HARRY POTTER 2 65€ · KINGDOM HEARTS + STORAGE SYSTEM 59€ · LOTR: LAS DOS TORRES 65€ · LOS SIMS 65€ (HAZ TU RESERVA) · LOTR: LA COMUNIDAD + ANILLO O CAMISETA 59€ · MANAGER LIGA 2003 64€ · MARVE VS CAPCOM 2 65€





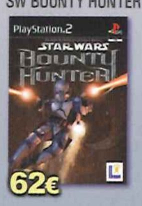
MEDAL OF HONOR 65€ · NBA LIVE 2003 65€ · PROEVOLUTION SOCCER 2 59€ · PRIMAL 59€ (HAZ TU RESERVA) · RATCHET & CLANK 59€ · SILENT SCOPE 3 59€ (HAZ TU RESERVA) · SLY RACOON 59€ (HAZ TU RESERVA)







SPIDERMAN 49€ · SW BOUNTY HUNTER 62€ · TONY HAWK 4 59€ · THE THING + VIDEO THE THING 59€ · TOMB RAIDER ANGEL DARKNESS 59€ (HAZ TU RESERVA) · VIRTUA TENNIS 2 59€ · WRC II EXTREME 59€







DIGIMON WORLD 2003 29€ · DRAGON BALL Z UB22 29€ · FIFA 2003 34€ · HARRY POTTER 2 39€ · NBA LIVE 2003 34€ · PINK PANTHER 20€ · PROEVOLUTION SOCCER 2 29€ · SPECOPS AIRBORNE 16€ · TONY HAWK 4 39€





SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES